
TSR™
DONJONS & DRAGONS®
Jeu d'Aventures Fantastiques
RÈGLES EXPERT
EROL OTUS '80
TSR™
The Game Wizards
Le premier jeu
de rô le fantastique
Pour 3 joueurs ou plus,
à partir de 10 ans

TABLE DES MATIÈRES

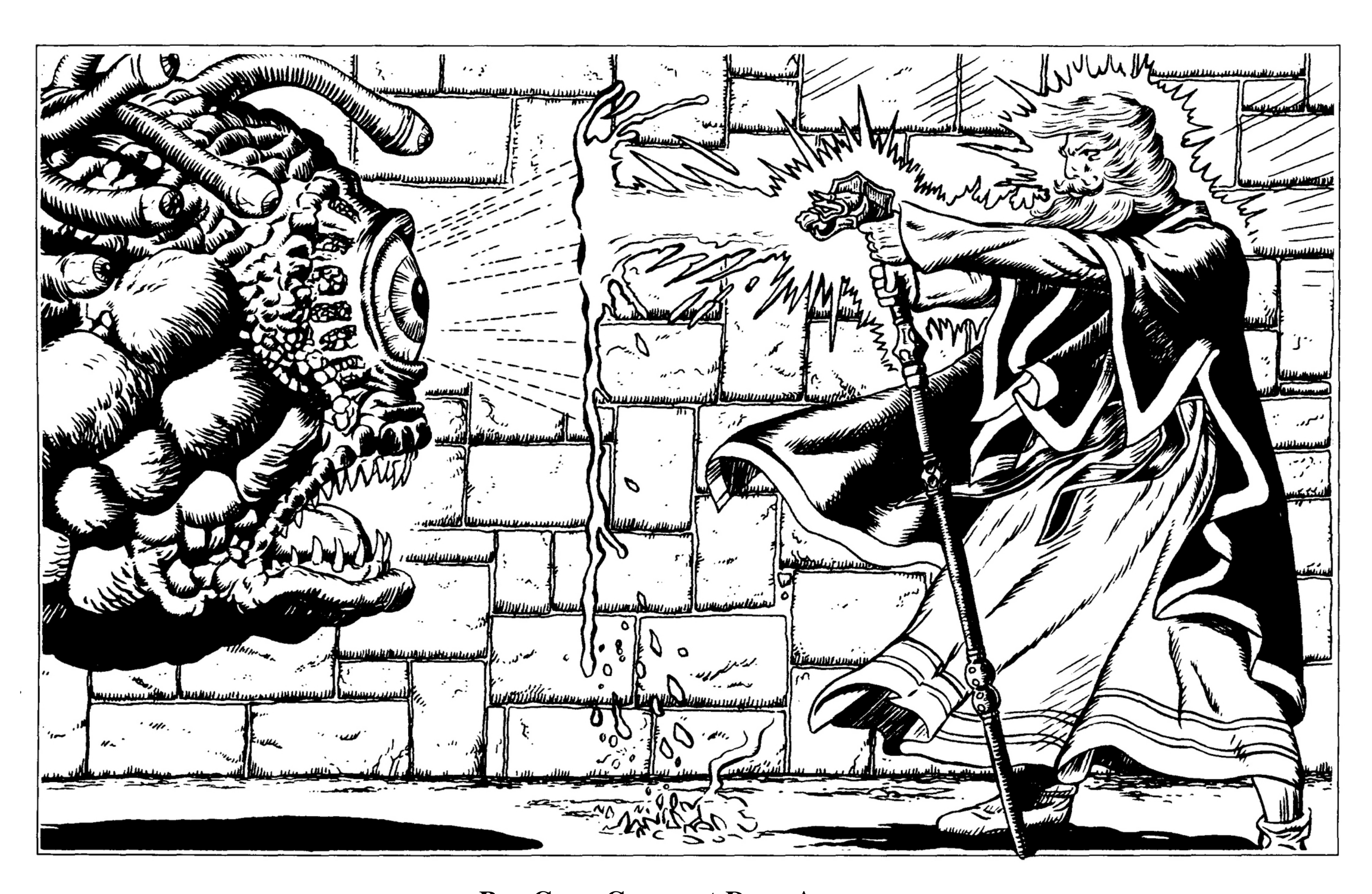
CRÉDITS

RÉDACTEUR : Dave Cook avec Steve Marsh
RÉALISATION / MISE EN PAGE : Harold Johnson, Jon Pickens et Lawrence Schick
ÉDITION / COHÉSION : Allen Hammack, Kevin Hendryx, Tom Moldvay, Brian Pitzer, Michael Price, Patrick Price, Paul Reiche III, Evan Robinson, Ed Sollers. Don Snow, Steve Sullivan et Jean Wells
ILLUSTRATIONS : Jeff Dee, Wade Hampton, David S. LaForce, Erol Otus, Jim Roslof et Bill Willingham
COUVERTURE : Erol Otus, d'après une idée originale de Jeff Dee
TRADUCTION VF : Dvergguden
MISE EN PAGE VF : Bournazel

DONJONS & DRAGONS™

JEU D'AVENTURES FANTASTIQUES

MANUEL EXPERT



Par Gary Gygax et Dave Arneson
Édition anglaise révisée par David Cook et Steve Marsh
Traduction en français par Dvergguden
Mise en page édition française par Bournazel

Distributed to the book trade in the United States by Random House, Inc. and in Canada by Random House of Canada, Ltd. Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors.

ISBN: 0-935696-29-6
Jamais imprimé

394-51416-5TSR1200
Première version : Novembre 2022

TABLES DE RÉFÉRENCE DU MANUEL DE BASE DE D&D

Bonus et Pénalités suivants les caractéristiques

Score de caractéristique	Ajustements
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	Aucun ajustement
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Les ajustements de **Force** s'appliquent aux jets "pour toucher", de dégâts et pour forcer les portes. Toute attaque réussie entraîne toujours au moins un point de dégât, quel que soit l'ajustement.

Les ajustements de **Sagesse** ne s'appliquent qu'aux jets de protection contre les attaques magiques (et pas contre les attaques non-magiques tels le souffle du dragon ou le poison).

Les ajustements de **Constitution** s'appliquent au nombre de points de vie déterminés lors du tirage du dé de vie. Aucun résultat ne peut être inférieur à l, quel que soit l'ajustement.

Les ajustements de **Dextérité** s'appliquent au jet "pour toucher" des projectiles et à la classe d'armure. **Important** : les **pénalités** s'ajoutent à la classe d'armure tandis que les **bonus** se soustraient.

Score d'intelligence	Habileté linguistique
3	Difficulté à parler, ne peut ni lire ni écrire
4-5	Ne peut ni lire ni écrire en Commun
6-8	Peut écrire les mots de base en Commun
9-12	Lit et écrit ses langues maternelles
13-15	Lit et écrit ses langues maternelles + 1 autre langue
16-17	Lit et écrit ses langues maternelles + 2 autres langues
18	Lit et écrit ses langues maternelles + 3 autres langues

Score de charisme	Ajustement aux réactions	Nombre max. de suivants	Moral des suivants
3	-2	1	4
4-5	-1	2	5
6-8	-1	3	6
9-12	Aucun	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

Portée des tirs de projectiles

PORTÉES (en mètres)

Type d'Arme	Courte (+l)	Moyenne (0)	Longue (-1)
Arbalète	1,5 - 24	24 - 48	48 - 72
Arc court	1,5 - 15	15 - 30	30 - 45
Arc long	1,5 - 21	21 - 42	42 - 63
Fronde	1,5 - 12	12 - 24	24 - 48
Hachette* ou dague*	1,5 - 3	3 - 6	6 - 9
Huile* ou eau bénite*	1,5 - 3	3 - 9	9 - 15
Épieu*	1,5 - 6	6 - 12	12 - 18

* armes à lancer

Tableau d'encombrement

	Désignation	Poids en pièces
Armures	Cotte de mailles	400
	Armure en cuir	200
	Armure de plates	500
	Bouclier	100
Haches	Hache de bataille	50
	Hachette	30
Arcs	Arc + 20 flèches	30
	Arbalète + 30 carreaux	50
Épées	Épée courte	30
	Épée (normale)	60
	Épée à deux mains	150
Autres	Gourdin	50
	Dague	10
	Masse d'armes	30
	Arme d'hast	150
	Épieu	30
	Marteau de guerre	30
Trésors	Pièce (n'importe quel type)	1
	Pierre précieuse	1
	Bijou (un)	10
	Potion	10
	Bâtonnet	20
	Parchemin	1
	Bâton	40
	Baguette	10
Provisions et équipements divers	(cordes, pointes de fer, sacs, gourdes, rations alimentaires, etc.)	80

Déplacement du personnage

Encombrement du Personnage	Déplacement: Normal (par tour)	Déplacement: Rencontre ou Combat	Déplacement: Course ou Fuite
400 pièces ou moins ou sans armures	36 m	12 m/round	36 m/round
401-600 pièces ou armure en cuir	27 m	9 m/round	27 m/round
601-800 pièces ou armure de métal	18 m	6 m/round	18 m/round
801-1600 pièces ou armure de métal + trésor	9 m	3 m/round	9 m/round

Si un joueur porte un trésor en plus d'une armure, il devra se déplacer à la vitesse immédiatement inférieure à celle indiquée à la ligne de référence. Le déplacement par round sera expliqué dans la section **Combat** (page X24). EXEMPLE: Un personnage portant une armure en cuir et un trésor se déplacera à la vitesse de 18 m/tour.

Poids et déplacement

Mules:

Charge maximum pour 36 m/tour	2 000 pièces
Charge maximum (18 m/tour)	4 000 pièces

Objets:

Contenance d'un petit sac	200 pièces
Contenance d'un grand sac	600 pièces
Contenance d'un sac à dos	400 pièces

Le maximum qu'un personnage puisse porter est 1 600 pièces. Le maximum que puisse porter une mule est 4 000 pièces.

PARTIE 1 : INTRODUCTION

IMPORTANT : CE LIVRE A ÉTÉ CONCU POUR ÊTRE UTILISÉ AVEC LE MANUEL DES RÈGLES DE BASE DE DONJONS & DRAGONS®. LES RÈGLES PROPOSÉES ICI REQUIÈRENT L'UTILISATION DES INFORMATIONS PRÉSENTES DANS LEDIT MANUEL. SI VOUS NE POSSÉDEZ PAS CET OUVRAGE, ACHETEZ-LE ET LISEZ-LE ENTIÈREMENT AVANT DE JOUER AVEC LES RÈGLES PRÉSENTÉES ICI.

Comment utiliser ce manuel

Ce manuel est la continuité des règles de Base de DONJONS & DRAGONS ; il permet aux personnages de progresser jusqu'au 14e niveau et aux MD d'étendre et de diversifier les possibilités d'aventures. Même si la plupart des informations fournies ici sont nouvelles (monstres, trésors, contrées sauvages, etc.), certaines autres sont en fait le développement d'informations déjà données auparavant. C'est pourquoi vous devrez déjà être familiarisé et à l'aise avec les règles de Base de DONJONS & DRAGONS, en les relisant toutes ou en partie si nécessaire.

Le présent manuel devrait être lu attentivement et entièrement ; ce faisant, vous devriez prendre soin de noter toutes les nouvelles fonctions et caractéristiques qui affecteront votre rôle dans le jeu (que vous soyez MD ou joueur). Après avoir lu ces règles et vous être familiarisé avec elles, vous souhaiterez peut-être réorganiser les contenus des manuels de Base et Expert. Étant donné que ces manuels présentent les informations classées en rubriques identiques (L'Aventure, Monstres, Trésors, etc.), les pages peuvent être découpées puis mises dans un classeur. Il suffit de placer d'abord les rubriques des règles de Base, puis de mettre à la suite de chacune d'elle la rubrique correspondante issue des règles Expert. De cette façon, toutes les informations concernant les joueurs, les sorts, les monstres, les trésors et ainsi de suite peuvent être réunies.

Si vous ne souhaitez pas découper les pages, vous pourrez quand même placer les deux manuels dans un classeur, ainsi que tous autres documents utiles. Par soucis de commodité, certaines pages devraient être retirées de chacun des manuels et placées au début du classeur, plus particulièrement celles contenant les tableaux des Monstres Errants et des Trésors.

Pour retirer des pages de l'un ou l'autre des manuels, le mieux est d'utiliser un cutter et une règle afin d'obtenir une coupe nette et propre qui évitera toute déchirure imprévue. Il n'est peut-être pas raisonnable de retirer des pages si vous n'avez pas de classeur ou autre porte document à disposition. TSR hobbies, Inc. ne peut en aucun cas fournir de pages en remplacement de celles qui auraient été déchirées des manuels puis perdues.

Des règles étendues

Les règles Expert de DONJONS & DRAGONS sont la continuité de celles présentées dans le manuel de Base de D&D. Les règles de Base portent sur les expéditions dans les donjons et permettent aux personnages de progresser jusqu'au 3e niveau. Elles sont une introduction au monde d'aventures fantastiques de D&D. Les règles Expert couvrent une grande variété de situations bien plus complexes. Les personnages peuvent maintenant progresser jusqu'au 14e niveau, aussi ce manuel inclus des sorts, objets magiques, monstres et trésors qui ne sont pas abordés dans les règles de Base.

Les aventures vont pouvoir se dérouler hors des donjons. Avec ses richesses plus abondantes mais aussi ses monstres plus puissants, une zone de "contrées sauvages" va vite se révéler être un défi de taille pour les joueurs. En développant sa campagne, le MD va créer des nations entières et leurs cultures, donnant aux personnages une histoire et un passé. Les aventuriers pourront même façonner l'histoire de leur monde au fur et à mesure qu'ils deviendront plus puissants.

En gagnant en richesse et pouvoir, les personnages joueurs pourront bâtir des châteaux ou des forteresses qui les protègeront, eux et leurs suivants. Ils pourront encourager l'installation de populations autour de leurs forteresses afin de renforcer ces dernières, devenant pourquoi pas les seigneurs de leurs propres territoires. Depuis leurs bases dans les contrées sauvages, ils pourront ensuite coloniser et gouverner de plus vastes zones, apportant la civilisation dans ces terres perdues.

Grâce aux règles Expert, la campagne peut être étendue jusqu'à englober un monde complet. La seule limite à ce monde plus vaste, c'est l'imagination des MD et des joueurs. Il y a fort à parier que tous sauront y trouver encore plus d'amusement et de défis à relever !

Termes standards utilisés dans ce manuel

Cette section présente les nouveaux termes communément utilisés dans ce manuel. D'autres termes seront expliqués dans le glossaire qui se trouve en fin d'ouvrage. Une grande partie de ces règles concerne les aventures dans les **contrées sauvages**. On appelle contrée sauvage toute zone qui se situe en extérieur. Il peut s'agir de jungles enchevêtrées, d'océans profonds, de montagnes enneigées, de vastes plaines inexplorées, de cités en ruines, et même de villes inconnues.

Quand les personnages joueurs parviennent au 9e niveau d'expérience, ils atteignent alors leur **niveau nominal**, par exemple Mage dans le cas du magicien. À leur niveau nominal, certaines classes peuvent construire une base fortifiée afin de se protéger eux et leurs suivants. Une telle base est appelée un **château** lorsqu'elle est construite par des humains autres que des voleurs, un **repaire** lorsqu'elle est bâtie par des voleurs, et une **forteresse** lorsqu'elle est édifiée par des demi-humains.

Dans les règles Expert de D&D, les jeteurs de sorts obtiennent la possibilité d'utiliser des **sorts inversés**. Les sorts qui peuvent être inversés sont repérés par un astérisque (*) placé juste après leur nom dans la **Partie 3 : Sorts**. Un sort inversé crée l'effet opposé à celui d'origine. La **recherche magique** est le procédé utilisé par les jeteurs de sorts pour créer un objet magique. Par le biais de cette recherche, un jeteur de sorts peut également créer de nouveaux sorts qui ne sont connus de personne d'autre. La plupart des détails concernant la recherche magique sont laissés à l'appréciation du MD (voir p. X51).

Aider un joueur novice

Si l'un des joueurs de la campagne qui commence est un débutant, le MD peut vouloir l'aider en passant en revue quelques règles générales du jeu de Base de D&D. Par exemple, le MD devrait lui montrer comment on crée un personnage et lui décrire les classes et les niveaux. Examiner avec lui les listes des prix et des équipements peut aussi l'aider à préparer son personnage pour l'aventure à venir. Il devrait également lui expliquer certains termes tels que **jet de protection, dé de vie, points de vie, classe d'armure** et **sorts**. Mais la meilleure façon d'aider un joueur débutant reste encore de l'entraîner le plus vite possible dans une aventure trépidante et divertissante.

La campagne dans les contrées sauvages

Une campagne dans les contrées sauvages demande bien plus de travail à un MD qu'une campagne en donjon. Il doit par exemple avoir une idée générale de ce qui se trouve dans chaque zone car le groupe peut littéralement aller n'importe où ! Bien qu'un groupe puisse être guidé vers une zone précise en plaçant avec soin des indices, le MD devra se tenir prêt à inventer des petits détails au pied levé si nécessaire.

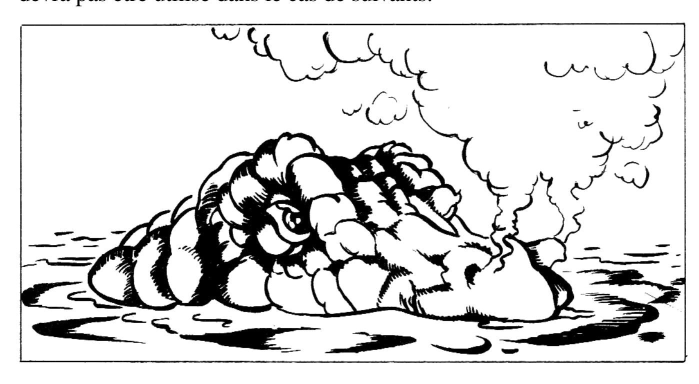
Dans les contrées sauvages, il y aura rarement le temps de guérir complètement entre deux rencontres, et l'équipement de valeur ne pourra pas être remplacé facilement. Le MD devra en tenir compte lorsqu'il dirigera une aventure en extérieurs.

Quand les personnages atteignent le 9e niveau (**niveau nominal**), ils sont alors assez puissants pour coloniser de nouvelles contrées et construire leur propre château. Ceci offre de nouvelles et nombreuses opportunités de jeu de rôle tandis que les joueurs tentent de gérer de petites propriétés ou baronnies.

Mais par-dessus tout, les personnages menant une campagne dans les contrées sauvages ne vivent pas en vase clos. Le MD devrait mettre en place des évènements qui se déroulent ailleurs mais peuvent affecter (ou être affectés par) les actions des joueurs. Il peut y avoir plusieurs "intrigues" qui se déroulent en même temps, et le MD pourrait essayer d'impliquer chacun des joueurs dans un enchaînement d'évènements. Ceux-ci se développeraient alors selon les actions des personnes qui y prennent part. **Il est important que le dénouement d'une intrigue ne soit pas décidé à l'avance.** Son déroulement peut **toujours** être modifié en fonction des actions des joueurs.

Personnages de haut niveau avec personnages de bas niveau

Lors d'une campagne, de nouveaux personnages joueurs entreront en jeu, soit pour remplacer ceux qui sont morts ou soit pour permettre à de nouveaux joueurs d'intégrer la partie. Durant le même temps, les joueurs ayant acquis de l'expérience et des succès auront des personnages qui continuent de progresser en niveau. Ceci résulte en une situation où il peut y avoir une grande différence de niveau entre les joueurs, ce qui peut être un problème du fait que les personnages de plus haut niveau doivent surmonter de plus grands risques et affronter des monstres plus redoutables afin que le jeu reste compétitif et qu'ils puissent gagner suffisamment de points d'expérience pour continuer à progresser. Généralement, les personnages de plus bas niveau ne survivront pas face à de telles situations. Mais faire l'inverse (des personnages de haut niveau participant à des aventures de bas niveau) générera de l'ennui et déséquilibrera rapidement le jeu. À titre indicatif, *et donc à ne pas prendre comme une règle*, il est suggéré que les personnages qui ont une différence de niveau de 5 ou plus jouent dans des aventures séparées. Ainsi, un voleur de 3e niveau et un magicien de 8e niveau ne devraient pas jouer ensemble. Cette recommandation ne s'appliquera pas tout le temps et ne devra pas être utilisé dans le cas de suivants.



Utiliser les règles Expert de D&D avec une édition plus ancienne des règles de Base de D&D

Si votre exemplaire des règles de Base a une couverture bleue avec l'illustration d'un dragon, alors tout ce qui suit vous concerne. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez passer directement à la Partie 2, **PERSONNAGES**.

Les paragraphes qui suivent ont été rédigés pour permettre à ceux qui possèdent l'ancienne version à couverture bleue des règles de Base de D&D de l'utiliser avec les règles Expert. Seules les différences importantes entre les deux livrets de règles sont mentionnées ici. Quoiqu'il en soit, chaque fois qu'un point de règle donné dans l'ancienne version des règles de Base diffère de celui donné dans les nouvelles règles Expert, c'est celui des règles Expert qui devrait être appliqué.

Lors de la lecture de ce manuel, les MD et les joueurs doivent garder à l'esprit que les règles ne couvriront pas toutes les situations qui pourront survenir. Quand cela se produit, ce sera alors au MD de les résoudre selon son appréciation personnelle. Cette liberté donnée aux joueurs et MD est une des forces du système de règles de D&D, et elle est donc conservée ici.

Ce qui suit est un résumé des nouveaux éléments inhérents à la seconde édition des règles de Base de D&D qui ne sont pas présents dans les règles Expert. Plusieurs tableaux issus des règles de Base sont également présents au dos de la page de garde.

Dans la seconde édition des règles de Base de D&D, les bonus et pénalités de caractéristique ont été étendus pour inclure toutes les caractéristiques (voir p. X2).

Alignement du personnage

Le système d'alignement utilisé dans les règles Expert de D&D est quelque peu différent de celui de la 1ère édition des règles de Base de D&D. Il y n'a plus que trois alignements possibles :

Loi (ou **Loyal**) représente le respect des règles et la volonté de placer l'intérêt du groupe avant l'intérêt personnel. Les Loyaux respectent l'équité et la justice.

Chaos (ou **Chaotique**) est l'opposé de la Loi. Un Chaotique est égoïste et ne respecte aucune loi ni règle. On ne peut en aucun cas leur faire confiance.

Neutralité (ou **Neutre**) s'attache en priorité à sa propre survie. Les Neutres agissent dans leur intérêt personnel sans trop se soucier des autres.

Encombrement (option)

Le nombre de trésors ainsi que l'armure et l'équipement que porte un personnage déterminent la vitesse à laquelle il se déplace. Le poids de tous les objets sont mesurés en pièces. Le tableau de **Déplacement du personnage** indique à quelle vitesse un personnage encombré se déplace et le **Tableau d'encombrement** permet aux personnages de calculer leur charge exacte (voir p. X2).

Armes (option)

Armes à deux mains. Les lourdes armes à deux mains (hache de bataille, arme d'hast, etc.) peuvent frapper une fois par round mais toujours en fin de round, ceci quel que soit le résultat de l'initiative.

Arbalètes. Une arbalète nécessite deux rounds à chaque utilisation ; un round pour la charger et un pour tirer.

Monstres

La partie consacrée aux monstres a été grandement augmentée afin d'inclure les zones de contrées sauvages ainsi que les niveaux de donjon plus profonds que ceux traités dans les règles de Base. Chaque fois que les caractéristiques d'un monstre données dans les règles Expert diffèrent de celles des règles de Base, ce sont celles des règles Expert qui devraient être utilisées.

Trésors et objets magiques

Tableaux des trésors. Les valeurs listées dans les tableaux des Trésors des règles Expert sont différentes de celles du livret à couverture bleu des règles de Base et devraient donc être utilisées à la place. Il y a aussi un changement au niveau du taux de change des pièces : 10 pièces de cuivre = 1 pièce d'argent

Armes magiques. *Toutes* les armes magiques de mêlée ajoutent leurs bonus aux probabilités de toucher et aux dégâts.

Objets maudits. Un personnage possédant un objet maudit refusera de s'en séparer et l'utilisera aussi souvent que possible. Si nécessaire, de tels personnages iront jusqu'à se battre pour conserver ces objets. Seul un sort de **Désenvoûtement** (ou autre sort similaire) peut libérer un personnage de l'emprise d'un objet maudit.

Placement des trésors. Le MD n'est plus tenu de les déterminer aléatoirement avec les tableaux et peut assigner aux monstres des trésors appropriés à ces derniers. Tout trésor ainsi assigné devrait être proportionné à la difficulté rencontrée pour l'obtenir. Notez bien que lorsque c'est possible, les monstres intelligents utiliseront leurs objets magiques lors des combats contre les personnages des joueurs.

PARTIE 2 : INFORMATION SUR LE PERSONNAGE DU JOUEUR

Dans le manuel de Base de DONJONS & DRAGONS, les joueurs ont été familiarisés avec les classes de personnages et ont eu accès aux informations concernant les 3 premiers niveaux de chacune d'elle, ainsi que tout ce qui concerne les équipements et sorts dont ces personnages pouvaient avoir besoin. Cette partie du manuel Expert de D&D apporte toutes les informations nécessaires pour progresser dans les niveaux supérieurs.

Tableaux des classes de personnages

Les tableaux d'expérience sont tous organisés de la même manière que dans les règles de Base, listant le niveau, le titre, les points d'expérience requis, les dés de vie ou points de vie ainsi que (quand c'est le cas) les sorts utilisables par niveau. Lorsqu'un personnage passe au 9e niveau, il atteint ce qu'on appelle le niveau nominal de cette classe, ainsi tous les clercs de niveau 9 et plus sont appelés *patriarches* (ou *matriarches* s'il s'agit de femmes). Ce qu'il est important de noter, c'est qu'une fois ce niveau nominal atteint, le personnage n'obtient plus de dés de vie pour les niveaux suivants, mais seulement des points de vie. Ce nombre de points de vie (+ 1, +2 ou +3) est indiqué à chaque niveau et n'est plus modifié par le score de constitution ; il est simplement ajouté au total de points de vie du personnage.

Il est à noter qu'afin d'équilibrer les classes, les demi-humains ne peuvent pas dépasser certains niveaux. Ces limites sont données dans le texte descriptif de chaque classe.

CLERCS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts 1	2	3	4	5
1	Acolyte	0	1d6	-	-	-	-	-
2	Initié	1 500	2d6	1	-	-	-	-
3	Prêtre (Prêtresse)	3 000	3d6	2	-	-	-	-
4	Abbé (Abbesse)	6 000	4d6	2	1	-	-	-
5	Vicaire	12 000	5d6	2	2	-	-	-
6	Curé	25 000	6d6	2	2	1	1	-
7	Évêque	50 000	7d6	2	2	2	1	1
8	Archevêque	100 000	8d6	3	3	2	2	1
9	Patriarche (Matriarche)	200 000	9d6	3	3	3	2	2
10	Patriarche (Matriarche) 10e niveau	300 000	9d6+1*	4	4	3	3	2
11	Patriarche (Matriarche) 11e niveau	400 000	9d6+2*	4	4	4	3	3
12	Patriarche (Matriarche) 12e niveau	500 000	9d6+3*	5	5	4	4	3
13	Patriarche (Matriarche) 13e niveau	600 000	9d6+4*	5	5	5	4	4
14	Patriarche (Matriarche) 14e niveau	700 000	9d6+5*	6	5	5	5	4

* Les ajustements dus à la constitution ne s'appliquent plus

Clerc contre Morts-Vivants (Vade Retro)

Niveau du clerc	Squelettes	Zombies	Goules	Nécrophages	Apparitions	Momies	Spectres	Vampires
1	7	9	11	-	-	-	-	-
2	F	7	9	11	-	-	-	-
3	F	F	7	9	11	-	-	-
4	D	F	F	7	9	11	-	-
5	D	D	F	F	7	9	11	-
6	D	D	D	F	F	7	9	11
7	D	D	D	D	F	F	7	9
8	D	D	D	D	D	F	F	7
9	D	D	D	D	D	D	F	F
10	D	D	D	D	D	D	D	F
11+	D	D	D	D	D	D	D	D

ELFES

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts 1	2	3	4	5	6
1	Vétéran/Médium	0	1d6	1	-	-	-	-	-
2	Guerrier/Devin	4 000	2d6	2	-	-	-	-	-
3	Maître d'armes/ Invocateur	8 000	3d6	2	1	-	-	-	-
4	Héros/ Thaumaturge	16 000	4d6	2	2	-	-	-	-
5	Bretteur/Magicien	32 000	5d6	2	2	1	-	-	-
6	Myrmidon/ Enchanteur	64 000	6d6	2	2	2	-	-	-
7	Champion/ Nécromancien	120 000	7d6	3	2	2	1	-	-
8	Chevalier/Sorcier	250 000	8d6	3	3	2	2	-	-
9	Seigneur/Mage	400 000	9d6	3	3	3	2	1	-
10	Seigneur/Mage 10e niveau	600 000	9d6+2*	3	3	3	3	2	-

* Les ajustements dus à la constitution ne s'appliquent plus

GUERRIERS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts
1	Vétéran	0	1d8	aucun
2	Guerrier	2 000	2d8	aucun
3	Maître d'armes	4 000	3d8	aucun
4	Héros	8 000	4d8	aucun
5	Bretteur	16 000	5d8	aucun
6	Myrmidon	32 000	6d8	aucun
7	Champion	64 000	7d8	aucun
8	Chevalier	120 000	8d8	aucun
9	Seigneur	240 000	9d8	aucun
10	Seigneur 10e niveau	360 000	9d8+2*	aucun
11	Seigneur 11e niveau	480 000	9d8+4*	aucun
12	Seigneur 12e niveau	600 000	9d8+6*	aucun
13	Seigneur 13e niveau	720 000	9d8+8*	aucun
14	Seigneur 14e niveau	840 000	9d8+10*	aucun

* Les ajustements dus à la constitution ne s'appliquent plus

MAGICIENS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts 1	2	3	4	5	6
1	Médium	0	1d4	1	-	-	-	-	-
2	Devin	2 500	2d4	2	-	-	-	-	-
3	Invocateur	5 000	3d4	2	1	-	-	-	-
4	Thaumaturge	10 000	4d4	2	2	-	-	-	-
5	Magicien	20 000	5d4	2	2	1	-	-	-
6	Enchanteur	40 000	6d4	2	2	2	-	-	-
7	Nécromancien	80 000	7d4	3	2	2	1	-	-
8	Sorcier	150 000	8d4	3	3	2	2	-	-
9	Mage	300 000	9d4	3	3	3	2	1	-
10	Mage 10e niveau	450 000	9d4+1*	3	3	3	3	2	-
11	Mage 11e niveau	600 000	9d4+2*	4	3	3	3	2	1
12	Mage 12e niveau	750 000	9d4+3*	4	4	3	3	3	2
13	Mage 13e niveau	900 000	9d4+4*	4	4	4	3	3	3
14	Mage 14e niveau	1 050 000	9d4+5*	4	4	4	4	3	3

* Les ajustements dus à la constitution ne s'appliquent plus

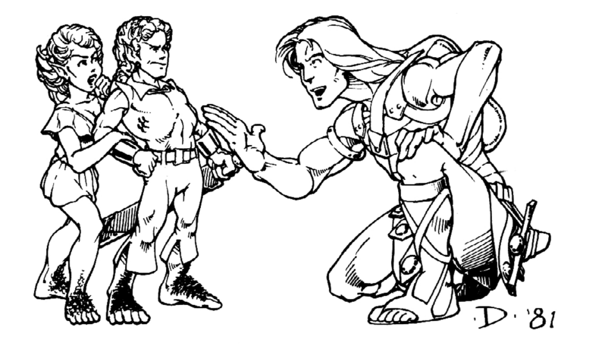
NAINS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts
1	Vétéran nain	0	1d8	aucun
2	Guerrier nain	2 200	2d8	aucun
3	Maître d'armes nain	4 400	3d8	aucun
4	Héros nain	8 800	4d8	aucun
5	Bretteur nain	17 000	5d8	aucun
6	Myrmidon nain	35 000	6d8	aucun
7	Champion nain	70 000	7d8	aucun
8	Chevalier nain	140 000	8d8	aucun
9	Seigneur nain	270 000	9d8	aucun
10	Seigneur nain 10e niveau	400 000	9d8+3*	aucun
11	Seigneur nain 11e niveau	530 000	9d8+6*	aucun
12	Seigneur nain 12e niveau	660 000	9d8+9*	aucun

* Les ajustements dus à la constitution ne s'appliquent plus

TINIGENS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts
1	Vétéran tinigens	0	1d6	aucun
2	Guerrier tinigens	2 000	2d6	aucun
3	Maître d'armes tinigens	4 000	3d6	aucun
4	Héros tinigens	8 000	4d6	aucun
5	Bretteur tinigens	16 000	5d6	aucun
6	Myrmidon tinigens	32 000	6d6	aucun
7	Champion tinigens	64 000	7d6	aucun
8	Constable	120 000	8d6	aucun



VOLEURS

Niveau	Titre	Points d'exp.	Dés de vie	Sorts
1	Apprenti	0	1d4	aucun
2	Pied feutré	1 200	2d4	aucun
3	Brigand	2 400	3d4	aucun
4	Vide-gousset	4 800	4d4	aucun
5	Monte-en-l'air	9 600	5d4	aucun
6	Cambrioleur	20 000	6d4	aucun
7	Escroc	40 000	7d4	aucun
8	Voleur	80 000	8d4	aucun
9	Maître-voleur	160 000	9d4	aucun
10	Maître-voleur 10e niv.	280 000	9d4+2*	aucun
11	Maître-voleur 11e niv.	400 000	9d4+4*	aucun
12	Maître-voleur 12e niv.	520 000	9d4+6*	aucun
13	Maître-voleur 13e niv.	640 000	9d4+8*	aucun
14	Maître-voleur 14e niv.	760 000	9d4+10*	aucun

* Les ajustements dus à la constitution ne s'appliquent plus

Facultés spéciales des voleurs

Niveau	Crochetage	Détecter/Désamorcer les pièges	Vol à la tire*	Déplacement silencieux	Escalade	Dissimulation dans l'ombre	Perception des bruits
1	15	10	20	20	87	10	1-2
2	20	15	25	25	88	15	1-2
3	25	20	30	30	89	20	1-3
4	30	25	35	35	90	25	1-3
5	35	30	40	40	91	30	1-3
6	45	40	45	45	92	35	1-3
7	55	50	55	55	93	45	1-4
8	65	60	65	65	94	55	1-4
9	75	70	75	75	95	65	1-4
10	85	80	85	85	96	75	1-4
11	95	90	95	95	97	85	1-5
12	96	95	105**	96	98	90	1-5
13	97	97	115**	98	99	95	1-5
14	99	99	125**	99	99	99	1-5

* Les chances de succès sont réduites de 5% pour chaque niveau que possède la victime au-dessus du 5e. Ainsi, un voleur du 7e niveau qui tenterait un vol à la tire sur un guerrier du 10e niveau n'aurait que 30% de chances de réussir (55 – 25 = 30).

** Une fois qu'un voleur atteint le 12e niveau, il réussit "automatiquement" tout vol à la tire sur des personnages de bas niveau. Le MD devrait toutefois conserver un risque minimum d'échouer de 1%, et ceci quel que soit le niveau du voleur.

Les différentes classes de personnages

CLERCS

Durant les 3 premiers niveaux, la puissance des clercs est extrêmement limitée. Au fur et à mesure qu'ils progressent dans les niveaux supérieurs (possibilité d'aller jusqu'au 36e niveau), les clercs affirment leur foi en leur dieu ou leur déesse et de ce fait ils obtiennent plus de sorts et de pouvoir. C'est pour cette raison qu'ils doivent être fidèles aux croyances de leur religion ainsi qu'à leur alignement. Si un clerc se comportait d'une manière qui déplairait à sa divinité, celle-ci pourrait se mettre en colère et punir le coupable. Cette punition pourrait prendre plusieurs formes ; par exemple lui infliger une pénalité de -1 sur tous ses lancers "pour toucher", l'envoyer accomplir une quête dangereuse, ou même refuser de lui accorder le moindre sort ! Ce sera au MD de décider de la punition à appliquer si un tel cas se produit. Pour regagner les faveurs de sa divinité, un clerc pourrait trouver judicieux de faire un don d'argent ou d'objets magiques à son culte, construire une église ou un temple, convertir un grand nombre de personnes, ou bien vaincre un puissant ennemi de sa religion.

Quand un clerc atteint le 9e niveau (Patriarche), il peut construire un **château** (voir p. X52). S'il est toujours dans les bonnes grâces de sa déité, le coût de la construction sera divisé par deux du fait de l'aide miraculeuse apportée par cette dernière. Par exemple, si un clerc dépense 50 000 po pour bâtir un château, il pourra en fait construire un édifice qui coûte normalement 100 000 po. De plus, une fois la construction du château achevée, des troupes de fanatiques dévoués (des "fidèles" qui n'ont jamais besoin de tester leur moral) viendront pour défendre le clerc. Il s'agira de 50-300 soldats (5d6 x 10) de niveau 1-2 équipés d'armes diverses. Ce sera au MD de déterminer leur composition exacte (combien d'archers, de cavaliers, etc.).

Clercs contre Morts-Vivants : Quand un clerc essaye de **Faire fuir** un ou plusieurs morts-vivants, consultez le tableau des **Clercs contre les Morts-Vivants** (page X5), regardez quel est le niveau du clerc puis reportez-vous à la colonne du monstre concerné. Le résultat indiqué à l'intersection des deux sera un tiret (" - "), un **chiffre**, un **F** ou un **D**.

" - " signifie "**sans effet**" ; le clerc ne peut pas **Faire fuir** ce type de mort-vivant.
Un **chiffre** signifie que le clerc a le pouvoir de **Faire fuir** le ou les morts-vivants s'il obtient ce chiffre (ou un chiffre plus élevé) en lançant 2d6. Si le clerc obtient un chiffre inférieur, il échoue dans sa tentative.
Un "**F**" signifie que le clerc réussit automatiquement à **Faire fuir** le ou les morts-vivants.
Un "**D**" signifie que le clerc **Détruit** automatiquement le ou les morts-vivants.

Un clerc peut **Faire fuir** ou **Détruire** 2-12 (2d6) dés de vie de morts-vivants. Si le total des dés de vie des morts-vivants est plus élevé que le résultat obtenu par le clerc, seuls ceux dont les dés de vie sont totalement absorbés par le résultat du clerc seront affectés. Dans tous les cas il y aura toujours au moins un mort-vivant affecté. Par exemple, Antonius le Sage, un Patriarche du 10e niveau, rencontre 3 momies (DV 5+1 chacune). Il ne sera capable au mieux que de **Détruire** 2 des momies (un total de 10 DV). Il lance 2 dés et obtient un résultat de 9. Seule une momie est détruite (9 – 5 = 4 ; le nombre restant n'est pas suffisant pour détruire une seconde créature de 5 DV). Si Antonius avait rencontré 6 squelettes (1 DV chacun), ils auraient tous été détruit par ce seul jet de dé.

ELFES

Les elfes ne peuvent progresser que jusqu'au 10e niveau. Cette limite est compensée par les compétences spéciales inhérentes aux elfes, en particulier la possibilité de combattre et lancer des sorts. Cette aptitude rend les elfes bien plus puissants qu'un humain du même niveau.

Quand un elfe atteint le 9e niveau, il peut construire un type spécial de **forteresse** au cœur d'une forêt. Cette forteresse doit se fondre harmonieusement et agréablement avec son environnement qui est généralement un site naturel d'une grande beauté. De tels lieux sont habituellement le sommet de grands arbres, les abords d'une vallée tranquille ou derrière de grandes chutes d'eau. Du fait des efforts déployés pour magnifier l'ouvrage, son prix sera identique à celui d'une construction en pierre même s'il n'est pas réalisé dans ce matériau. Une fois la forteresse terminée, le Seigneur-mage elfe développera une relation amicale avec les animaux de la forêt (oiseaux, lièvres, écureuils, renards, ours, etc.). Tous les animaux normaux vivant dans un rayon de 8 km autour de la forteresse se montreront amicaux envers les elfes qui y habitent. Ils pourront les alerter de la venue d'étrangers, faire circuler les informations, porter de courts messages à des endroits proches, etc. En retour les animaux attendront des elfes que ceux-ci les aident et les protègent. Les Seigneurs-mages elfes ne peuvent embaucher que des mercenaires elfes, cependant les spécialistes et les suivants peuvent être de n'importe quelle race.

GUERRIERS

Les guerriers peuvent progresser jusqu'au 36e niveau. Leur progression rapide, aussi bien dans l'art du combat qu'en nombre de points de vie, en font des dirigeants naturels auprès des communautés humaines ordinaires. Les guerriers de haut niveau passent généralement leur temps à entraîner et diriger des hommes d'armes, nettoyer les contrées sauvages des monstres qui s'y trouvent et permettre l'expansion géographique des communautés humaines. Un guerrier qui a suffisamment d'argent peut construire un **château** (voir p. X52). Lorsqu'il atteint le 9e niveau (Seigneur), le personnage peut devenir un Baron (ou une Baronne) et les terres nettoyées et contrôlées par ce personnage seront appelées Baronnie.



MAGICIENS

Les magiciens peuvent progresser jusqu'au 36e niveau. Au fur et à mesure qu'ils progressent dans les niveaux supérieurs, les magiciens deviennent des personnages extrêmement puissants, mais atteindre ces niveaux élevés est une tâche ardue. Leur faible aptitude au combat et leur nombre de sorts limité dans les premiers niveaux équilibrent la

puissance qu'ils finissent par atteindre. C'est pourquoi ils doivent se montrer prudents à bas niveaux car aucun joueur ne peut espérer voir son personnage magicien survivre longtemps sans protection.

Les magiciens peuvent ajouter de nouveaux sorts dans leurs livres de sorts en effectuant des recherches. À partir du 9e niveau (Mage), ils peuvent également créer des objets magiques. Ces deux activités sont expliquées dans le chapitre **Recherches Magiques** (p. X51). Une fois qu'il atteint le 11e niveau, un magicien peut décider de construire une **tour**, à condition qu'il ait suffisamment d'argent pour ça. Un magicien qui bâti une tour attirera 1-6 apprentis de niveau 1-3.

NAINS

Les nains ne peuvent progresser que jusqu'au 12e niveau maximum. Cette limite est toutefois compensée par leurs compétences spéciales, en particulier de meilleurs jets de protection ainsi que l'infravision. Les nains font de formidables combattants au 12e niveau.

Lorsqu'un nain atteint le 9e niveau (Seigneur nain), il peut bâtir une **forteresse** et tenter d'établir un clan. Une telle forteresse sera constituée de cavernes et complexes souterrains situés dans des montagnes ou des collines. Il existe de nombreux clans différents de nains, chacun rassemblé sous la protection d'un Seigneur nain, mais en général seuls les membres d'un même clan vivront ensemble. Les clans nains sont généralement amicaux les uns envers les autres et peuvent unir leurs forces lorsque le besoin s'en fait sentir, comme lors de guerres ou de catastrophes naturelles. Les Seigneurs nains ne peuvent engager que des mercenaires nains, cependant les spécialistes et les suivants peuvent être de n'importe quelle race.

TINIGENS

Les tinigens ne peuvent progresser que jusqu'au 8e niveau. Comme pour les autres demi-humains, cette limite est compensée par leurs compétences spéciales, en particulier leurs meilleurs jets de protection et leurs bonus en combat. Dès qu'un tinigens possède suffisamment d'argent, il peut construire une **forteresse** (p. X52) qui pourra attirer toute une communauté de tinigens. Les tinigens préfèrent vivre dans des bourgs agréables nichés au sein de paysages vallonnés parcourus de rivières paisibles. Lorsqu'ils ne sont pas en train de travailler ou d'être en aventure, ils passent le plus clair de leur temps à manger, boire, discuter avec des amis et se détendre. Leurs communautés sont appelées Comtés et chacune est dirigée par un Constable.

VOLEURS



Les voleurs peuvent progresser jusqu'au 36e niveau. Dès le 4e niveau, en plus de leurs facultés spéciales de voleur, ils ont 80 % de chances de pouvoir *lire des langages inconnus* (y compris des codes simples, des langues mortes, des cartes au trésor et autres, mais pas des écritures magiques). Si la tentative de déchiffrer un document échoue, le voleur devra attendre d'être passé au niveau suivant pour réessayer. À partir du 10e niveau, le voleur obtient la faculté de l*ire les parchemins de magicien* ou d'*elfe* et donc de lancer les sorts qui y sont inscrits. Il y a toutefois 10 % de risque que le sort n'ait pas l'effet escompté et donne un résultat inattendu, cela étant du au fait que le voleur n'a pas une compréhension parfaite des écrits magiques.

Contrairement aux autres personnages, le voleur ne peut pas bâtir de château ni de forteresse. Cependant, une fois qu'il a atteint le 9e niveau (Maître-voleur), il peut construire un **repaire** (un bâtiment fortifié au sein d'une ville, un réseau de cavernes, etc.). Un voleur qui a édifié un repaire attirera 2-12 voleurs du 1er niveau qui viendront apprendre le métier auprès de lui. Ils seront généralement (mais pas toujours) fidèles et ne pourront pas être remplacés s'ils meurent ou s'en vont. C'est à partir de ce moment qu'un personnage joueur voleur peut décider de mettre en place sa propre Guilde de Voleurs (les détails à ce sujet sont laissés à l'appréciation du MD).

Niveaux au-delà de ceux indiqués dans les tableaux

Plusieurs classes de personnages (clerc, guerrier, magicien et voleur) peuvent progresser jusqu'au 36e niveau.

APTITUDES AU COMBAT : Le nouveau tableau "attaques des personnages" indique que chaque classe de personnage améliore ses aptitudes au combat lorsqu'elle progresse en niveaux. La probabilité de toucher un adversaire augmente de 2 points tous les 3 niveaux pour les guerriers, tous les 4 niveaux pour les clercs et les voleurs, et tous les 5 niveaux pour les magiciens. Ainsi, un guerrier du 16e niveau touchera une CA 1 sur un résultat de 7 ou mieux tandis qu'un guerrier du 19e niveau touchera cette même CA sur un résultat de 5 ou mieux. Le nombre requis pour toucher ne pourra jamais être inférieur à 2.

Progression en niveaux après le 14e

Clerc	+ 100 000 XP nécessaires par niveau + 1 point de vie par niveau
Guerrier	+ 120 000 XP nécessaires par niveau + 2 points de vie par niveau
Magicien	+ 150 000 XP nécessaires par niveau + 1 point de vie par niveau
Voleur	+ 120 000 XP nécessaires par niveau + 2 points de vie par niveau

Chaque classe obtient certains avantages dans les niveaux plus élevés. Ce sera au MD de décider s'il utilise les capacités énumérées ci-après ou s'il préfère attendre la sortie du supplément Compagnon de D&D qui expliquera plus en détail les niveaux 15 à 36.

Guerriers : lorsqu'ils atteignent des niveaux plus élevés, les guerriers sont capables de frapper plusieurs fois dans un même round. Il est suggéré que pour chaque tranche de 5 niveaux au-dessus du 15e, le guerrier obtient une attaque supplémentaire par round. Il ne pourra pas dépasser le maximum de 4 attaques par round.

Clercs et magiciens : ces classes obtiendront plusieurs sorts de niveau élevé (7e niveau et plus) et pourront mémoriser plus de sorts de bas niveau. Le MD devra compléter les tableaux d'acquisition des sorts en essayant de maintenir un équilibre entre le nombre de nouveaux sorts ajoutés et ceux déjà existants.

Voleurs : ils possèdent déjà de très fortes chances de réussite à leurs facultés spéciales lorsque les conditions sont favorables. Ils pourront alors acquérir de nouvelles facultés plus risquées nécessitant de meilleures compétences. Ce pourrait être la faculté d'escalader des parois en surplomb, de grimper la tête en bas, d'utiliser la ventriloquie, de faire diversion ainsi que d'imiter des voix.

Il est important de noter que ce ne sont que des *suggestions*. Les joueurs et MD qui préfèrent attendre la sortie du supplément Compagnon pour D&D trouveront dans celui-ci toutes les informations exactes concernant ces niveaux plus élevés. Ces informations pourraient ne pas toujours correspondre aux suggestions présentées ici et les joueurs pourraient être amenés à opérer des modifications dans leur personnage s'ils avaient créé leurs propres règles de progression.

Prix de l’équipement et des armes

ÉQUIPEMENT

Désignation	Prix en po
Boîte à amadou (avec silex)	3
Corde de 15 m de long	1
Eau bénite (1 fiole)	25
Flasque d'huile	2
Gourde à eau/vin	1
Gousse d’ail	5
Grappin	25
Herbe aux loups (plusieurs brins)	10
Lanterne	10
Miroir à main en acier	5
Outils de voleur	25
Perche en bois (3 m)	1
Petit marteau	2
Pied-de-biche	10
Pieux (3) et maillet	3
Pointes de fer (12)	1
Rations :	
Conserves alimentaires pour 1 personne/1 semaine	15
Aliments frais pour 1 personne/ 1 semaine	5
Sac à dos	5
Sacs :	
1 petit sac	1
1 grand sac	2
Symbole religieux	25
Torches (6)	1
Vin (1 litre)	1

MOYENS DE TRANSPORT TERRESTRES

Désignation	Prix en po
Chameau	100
Chariot (4 roues)	200
Charrette (2 roues)	100
Chevaux :	
De trait	40
De selle	75
De guerre	250
Mule	30
Sacoches de selle	5
Selle et bride	25

MOYENS DE TRANSPORT MARITIMES

Désignation	Prix en po
Barge fluviale	4 000
Canoë	50
Chaloupe	1 000
Drakkar	15 000
Galères :	
Petite	10 000
Grande	30 000
De guerre	60 000
Navire à voiles :	
Petit	5 000
Grand	20 000
Radeau	10 po/m²
Transport de troupes	40 000
Voilier	2 000

Si les personnages veulent acheter un objet qui ne figure pas sur ces listes, le MD devra décider si l'article en question peut être trouvé et à quel prix. Il sera ensuite ajouté à cette liste.

ARMES

Désignation	Prix en po
Arcs	
Hache de bataille (à deux mains)	7
Hachette/Hache de jet	4
Arcs	
Arbalète (à carreaux)	30
Carquois avec 30 carreaux	10
Arc long	40
Arc court	25
Carquois avec 20 flèches	5
Flèche à pointe d'argent	5
Catapultes	
Catapulte légère	100
Projectile normal	5
Projectile incendiaire	25
Dagues	
Dague ordinaire†	3
Dague en argent†	30
Épées	
Épée courte	7
Épée (normale)	10
Épée à deux mains	15
Autres	
Masse d'armes*	5
Gourdin*/Massue*	3
Javelot	1
Lance	5
Armes d’hast (à deux mains)	7
Fronde + 30 pierres*	2
Épieu	3
Bâton*† (à deux mains)	2
Marteau de guerre*	5

*** ces armes peuvent être utilisées par un clerc**
† ces armes peuvent être utilisées par un magicien

ARMURES

Désignation	CA	Prix en po
Barde (pour cheval)	5	150
Cotte de mailles	5	40
Armure en cuir	7	20
Armure de plates	3	60
Bouclier	(-1)*	10

***ôter 1 à la classe d’armure si le bouclier est utilisé**

Description de l’équipement

Barde : armure équine faite de cuir et de métal qui procure au cheval qui la porte une CA 5. Elle a un encombrement de 600 pièces.
Barge fluviale : bateau spécialement conçu pour naviguer sur les fleuves et rivières (longueur 6–9 m, largeur 3 m, tirant d’eau 60–90 cm ; le "tirant d’eau" indique la hauteur de la partie immergée d’un navire). Il peut être déplacé à l’aide de rames ou de perches et possède parfois un toit en bois pour protéger les marchandises ainsi que les passagers (coût : 1 000 po supplémentaire). Il peut transporter une charge maximale de 30 000 pièces.
Boite à amadou : petite boite contenant des silex et de l’amadou et permettant d’allumer un feu, une torche, etc. Son utilisation requiert un round et la tentative est réussie avec 1 ou 2 sur 1d6.
Canoë : bateau constitué d’une armature légère en bois recouverte d’un matériau imperméable (écorce, peaux, ou toiles). Il mesure environ 4,5 m de long, pèse 500 pièces et peut être porté par deux personnes. Les canoës sont principalement utilisés sur les rivières et les marais et peuvent transporter jusqu’à 6 000 pièces.
Chaloupe : une chaloupe typique a une longueur de 6 m, une largeur de 1,2–1,5 m et un tirant d’eau de 30–60 cm. Elle a un

mât escamotable et une semaine de provisions pour 10 hommes. Elle peut en outre transporter un chargement de 15 000 pièces. Les petits navires ont normalement 1 ou 2 chaloupes, les grands en ont 3 ou 4. Les chaloupes doivent être achetés séparément des navires. Chaque chaloupe ajoutée sur un navire réduit la capacité de charge de celui-ci de 5 000 pièces.

Chariot : il peut être tiré par 2 ou 4 chevaux de trait (ou bien 4 ou 8 mules) à la vitesse de 18 m par tour. 2 chevaux pourront tracter un chargement de 15 000 pièces, 4 chevaux 25 000. Il peut circuler à travers les déserts, les montagnes, les forêts ou les marécages mais uniquement sur une route.

Charrette : elle peut être tirée par un ou deux chevaux de trait (ou bien 2 ou 4 mules) à la même vitesse qu'un chariot. Elle peut transporter une charge de 4 000 pièces lorsqu'elle est tirée par un seul cheval et 8 000 avec deux. Les restrictions de circulation d'un chariot s'appliquent à une charrette.

Corde (15 m de long) : une grosse corde d'escalade qui peut supporter le poids de trois hommes avec tout leur équipement.

Drakkar : bateau long et étroit qui peut naviguer à la voile ou à la rame (longueur 18–24 m, largeur 3–4,5 m, tirant d'eau 60–90 cm). Il évolue aussi bien sur les rivières que les eaux côtières ou les océans. L'équipage standard se compose de 75 matelots (qui font office de rameurs et de soldats) et d'un capitaine. Il n'a besoin que de 60 rameurs pour se déplacer à sa vitesse maximale. Il peut transporter une charge maximale de 40 000 pièces. Le drakkar viking en est un exemple historique.

Eau bénite : cette eau est consacrée par un clerc PNJ de haut niveau. Elle infligera des dégâts aux monstres **morts-vivants** lorsqu'ils en sont aspergés et pourra être utilisée dans certains rituels cléricaux.

Flasque d'huile : l'huile sert de combustible dans une lanterne pour donner de la lumière. Elle peut aussi être jetée sur les monstres ou versée sur le sol et enflammée pour ralentir des poursuivants.

Galère, grande : c'est un long navire avec un faible tirant d'eau (longueur 36–45 m, largeur 4,5–6 m, tirant d'eau 90 cm). Il n'a qu'un seul mât doté d'une grande voile carrée. L'équipage standard se compose de 180 rameurs, 20 matelots, 50 soldats et un capitaine. En plus de l'équipage, la grande galère peut transporter jusqu'à 40 000 pièces de marchandises. Si vous le souhaitez, la galère peut être équipée d'un rostre (pour un coût supplémentaire de ⅓) et jusqu'à deux catapultes légères (une pour la proue et une pour la poupe). La trirème méditerranéenne en est un bon exemple historique.

Galère, petite : ce navire est similaire à une grande galère, mais plus petit et plus léger (longueur 18–30 m, largeur 3–4,5 m, tirant d'eau 60–90 cm). L'équipage standard se compose de 60 rameurs, 10 matelots, 20 soldats et un capitaine. Outre l'équipage, la petite galère peut transporter jusqu'à 20 000 pièces. Elle peut également être équipée d'un rostre et d'un maximum de deux catapultes légères. Parmi les exemples historiques, il y a la birème et le pentécontère (sans rostre).

Galère, de guerre : il s'agit d'une grande galère spécialement aménagée servant souvent de navire amiral dans une flotte (longueur 36–45 m, largeur 6–9 m, tirant d'eau 1,2–1,8 m). L'équipage standard est composé de 300 rameurs, 30 matelots, 75 soldats et un capitaine. Elle possède deux mâts, un pont au-dessus des rameurs et est toujours munie d'un rostre. Elle a deux tours légères en bois à l'avant et à l'arrière, structures carrées d'environ 3–6 m de côté et s'élevant à 4,5–6 m au-dessus du pont. Une galère de guerre peut avoir jusqu'à 3 catapultes légères et transporter 60 000 pièces en plus de l'équipage. Un exemple historique est la quinquérème méditerranéenne.

Gourde à eau/vin : contient 1 litre de liquide.

Grappin : instrument en fer trempé composé de 3 ou 4 crochets et utilisé pour ancrer une corde.

Herbe aux loups (aconit) : un bouquet séché d'herbe aux loups permet de repousser un loup-garou ou tout autre lycanthrope si le personnage parvient à le toucher avec en mêlée.

Lanterne : elle consomme une flasque d'huile en quatre heures (24 tours) et éclaire dans un rayon de 9 mètres. Elle est dotée de volets qui, lorsqu'on les ferme, empêchent la lumière d'être vue et protègent la flamme des vents violents.

Marteau (petit) : utile pour enfoncer des pointes de fer dans un mur ou dans le sol.

Miroir : il peut être utilisé pour réfléchir le regard pétrifiant d'une méduse ou de toute autre créature similaire mais aussi pour regarder quelque chose indirectement.

Navire à voiles, grand : bateau large et haut pouvant avoir jusqu'à trois mâts (longueur 30–45 m, largeur 7,5–9 m, tirant d'eau 3–3,6 m). Il possède généralement un ou plusieurs ponts, et la proue et la poupe sont des "châteaux" surélevés pour donner aux archers un meilleur champ de tir. L'équipage standard se compose de 20 matelots et un capitaine. Il peut être équipé de deux catapultes légères. En plus de l'équipage, il peut transporter jusqu'à 300 000 pièces. La grande cogue médiévale en est un bon exemple historique.

Navire à voiles, petit : similaire à un grand navire à voiles, mais plus petit et n'ayant souvent qu'un mât (longueur 18–24 m, largeur 6–9 m, tirant d'eau 1,5–2,4 m). L'équipage standard est de 10 matelots et un capitaine. Il peut, en plus de l'équipage, transporter jusqu'à 100 000 pièces. La cogue médiévale en est un exemple historique.

Outils de voleur : un voleur doit posséder ce petit jeu de rossignols pour utiliser sa faculté de "crochetage".

Perche, en bois (3 m de long) : perche de 5 cm de diamètre utile pour sonder des bassins, fouiller des tas de chiffons, etc.

Pied-de-biche : une barre en fer trempé de 2,5 cm d'épaisseur utilisée pour ouvrir des objets tels que des coffres ou des fenêtres. Un pied-de-biche mesure de 60 à 90 cm de long.

Pieux et maillet : ensemble composé de trois grands pieux en bois (45 cm) et d'un maillet. Utiles pour détruire les vampires.

Pointes de fer : elles servent à bloquer les portes en position ouverte ou fermée, ou comme point d'ancrage à une corde.

Radeau : une barge ou plate-forme flottante encombrante et peu maniable mais pouvant être dirigée avec une perche sur des eaux à faible courant. Les radeaux construits par des artisans ont des côtés surélevés pour empêcher l'eau de passer par-dessus bord, une tente ou une petite hutte en bois pour s'abriter et une rame rudimentaire pour les diriger. Leur taille maximale est de 9 x 12 m. Ces radeaux sont souvent démantelés et vendus pour leur bois (au ¼ de leur valeur) une fois leur cargaison déchargée dans un port en aval. Certains sont parfois utilisés comme bacs sur des rivières. Chaque section de 3 x 3 m peut supporter une charge de 10 000 pièces.

Les personnages peuvent construire leur propre radeau s'ils disposent de bois mais ce ne sera guère qu'une plate-forme rudimentaire d'une taille maximum de 6 x 9 m. La construction prend 1-3 jours par section de 3 x 3 m et chacune de ces sections peut supporter une charge de 5 000 pièces.

Rations, conserves : aliments en conserve pour une personne pendant une semaine.

Rations, fraîches : aliments périssables pour une personne pendant une semaine. Les rations sont parfois jetées aux monstres poursuivants pour les ralentir.

Sac à dos : peut contenir jusqu'à 400 pièces. Son port sur le dos grâce à ses bretelles permet d'avoir les mains libres.

Sac, grand : peut contenir jusqu'à 600 pièces.

Sac, petit : peut contenir jusqu'à 200 pièces.

Sacoche de selle : peut contenir jusqu'à 300 pièces.

Symbole religieux : signe ou symbole porté par un clerc et représentant une divinité. Chaque clerc doit en posséder un.

Torche : éclaire dans un rayon de 9 m pendant une heure (6 tours de jeu).

Transport de troupes : ces grands vaisseaux sont spécialement adaptés pour transporter des troupes et peuvent embarquer deux fois plus d'hommes et de chevaux qu'un grand navire à voiles. Ils présentent souvent des modifications particulières ; dans le cas du transport de chevaux, des ouvertures sont pratiquées dans les flancs du navire pour les faire embarquer puis colmatées ensuite avant le départ.

Voilier : petit bateau comportant un seul mât (longueur 6–12 m, largeur 3–4,5 m, tirant d'eau 60–90 cm). Ce type de bateau est principalement utilisé pour la pêche dans les lacs et le long des côtes. L'équipage minimum est d'au moins 1 matelot, mais il est possible d'engager un capitaine et des matelots supplémentaires. Il peut transporter une charge maximale de 20 000 pièces.

PARTIE 3 : SORTS

Cette section présente les sorts supplémentaires pour les clercs, les elfes et les magiciens de niveau 4 à 14. Ces sorts sont listés et décrits de la même manière que dans le manuel de base de DONJONS & DRAGONS. Les informations données dans ledit manuel concernant le lancement des sorts s'appliquent aussi ici.

RESTRICTIONS. Le jeteur de sorts doit être en mesure de parler et d'effectuer les gestes appropriés pour lancer un sort. Un jeteur de sorts ligoté et bâillonné ne peut lancer de sort. Lorsqu'il jette un sort, il ne peut rien faire d'autre durant le même round. Avant que le jet d'initiative ne soit effectué, il doit informer le MD qu'il lance un sort et lui dire duquel il s'agit. S'il n'a pas l'initiative et qu'il subit des dégâts ou rate un jet de protection, alors son sort est interrompu et perdu.

RE-MÉMORISER DES SORTS. Afin de récupérer des sorts, le jeteur de sorts doit s'être bien reposé (environ une nuit de sommeil) puis passer une heure de "temps de jeu" à étudier (magicien et elfe) ou prier (clerc). Les magiciens et les elfes doivent également avoir leurs livres de sorts avec eux.

REMPLACER UN LIVRE DE SORTS PERDU. Un magicien ou un elfe dont le livre de sorts est perdu ou détruit ne peut plus récupérer de sorts tant que celui-ci n'est pas remplacé. Inscrire un sort dans un nouveau livre nécessite 1 000 po et une semaine d'étude par niveau du sort. Ainsi, un livre contenant deux sorts du premier niveau et un du second niveau coûtera 4 000 po et demandera quatre semaines de travail. Durant cette période, le magicien ou l'elfe ne peut plus prendre part à la campagne.

OBTENIR DE NOUVEAUX SORTS. Les clercs reçoivent leurs sorts directement de la divinité qu'ils servent, donc ils peuvent mémoriser n'importe quel sort d'un niveau donné dès qu'ils ont suffisamment d'expérience pour y avoir accès.

Les magiciens et les elfes ont besoin d'apprendre leurs nouveaux sorts. La plupart des personnages joueurs magiciens et elfes sont supposés être membres de la Guilde locale des Magiciens ou bien apprentis d'un PNJ de plus haut niveau. Lorsque les personnages joueurs gagnent un niveau d'expérience, ils retournent auprès de leur maître et sont hors jeu pendant une "semaine de jeu", le temps d'apprendre leurs nouveaux sorts. Ceux-ci sont choisi par le joueur lui-même ou par le MD. Les magiciens et les elfes sont limités en nombre de sorts qu'ils peuvent connaître, et leurs livres contiendront un nombre de sort égal au nombre et au niveau de sorts que le lanceur peut utiliser en une journée (ainsi, le livre d'un elfe du 4e niveau contiendra deux sorts du premier niveau et deux du second).

SORTS INVERSÉS. Certains sorts peuvent être lancés de façon à donner un résultat inverse du sort original (**soins mineurs** devient **blessures mineures**, etc.). Les effets inversés d'un sort sont donnés dans la description du sort.

Sorts cléricaux inversés. Les clercs peuvent inverser un sort simplement en inversant les mots et gestes requis. Toutefois, l'utilisation de sorts inversés est mal vue par les puissances que sert le clerc et peut entraîner des sanctions (ou même un changement d'alignement) s'il en abuse. Les clercs Loyaux utilisent la forme normale du sort et ne devraient utiliser la forme inversée que dans des situations de vie ou de mort. Les clercs Chaotiques utilisent normalement les formes inversées et ne se serviront des formes normales qu'au profit des personnes du même alignement qu'eux ou qui servent la même divinité. Les clercs Neutres ont accès soit à la forme normale, soit à celle inversée, selon la nature de la divinité qu'ils servent. Aucun clerc ne devrait avoir accès aux *deux* formes. La possibilité d'utiliser des sorts inversés est laissée à l'appréciation du MD.

Sorts inversés des magiciens et des elfes. Ce sont des sorts particuliers qui peuvent être mémorisés "à l'envers" depuis le livre de sort. Le jeteur de sorts choisi la forme du sort au moment de sa mémorisation. Il est possible pour un magicien ou un elfe de mémoriser la forme normale et la forme inversée d'un même sort si plus d'un sort de ce niveau peuvent être mémorisés.

COMBINER DES SORTS. Grâce à l'utilisation de certains sorts, les jets "pour toucher", de dégâts, de protection, ainsi que le moral et autres facultés des personnages peuvent être augmentés (ou diminués) temporairement. En général, les sorts affectant une même capacité ne se combinent pas (par exemple, lancer deux sorts de **rapidité** sur un personnage ne permettra pas à ce dernier de se déplacer quatre fois plus vite). En revanche, les sorts combinent leurs effets avec les objets magiques (par exemple, un sort de **bénédiction** et une épée magique augmenteront tous les deux le jet "pour toucher").

Sorts cléricaux de 1er niveau

1. Apaisement*	5. Protection contre le Mal
2. Détection de la magie	6. Purification de l'eau et des aliments
3. Détection du Mal	7. Résistance au froid
4. Lumière*	8. Soins mineurs*

Sorts cléricaux de 2e niveau

1. Bénédiction*	5. Paralysie
2. Charme-serpents	6. Perception des alignements
3. Détection des pièges	7. Résistance au feu
4. Langage animal	8. Silence sur 5 mètres

Sorts cléricaux de 3e niveau

1. Contrecoup	4. Guérison des maladies*
2. Croissance animale	5. Localisation d'objet
3. Désenvoûtement*	6. Lumière éternelle*

Sorts cléricaux de 4e niveau

1. Aquagenèse	4. Langage des plantes
2. Bâtons à serpents	5. Protection contre le Mal sur 3 mètres
3. Contre-poison	6. Soins majeurs*

Sorts cléricaux de 5e niveau

1. Communion	4. Manne
2. Dissipation du Mal	5. Quête religieuse*
3. Fléau d'insectes	6. Rappel à la vie*

SORTS CLÉRICAUX DE 1er NIVEAU

Les sorts de premier niveau qui suivent peuvent être inversés. Sauf indication contraire, les portées, durées, jets de protection et zones d'effet restent les mêmes que la version normale.

Apaisement

Quand ce sort est inversé (**épouvante**), il pousse une créature qui rate son jet de protection contre les Sorts à fuir pendant 2 tours. Sa portée est de 36 mètres.

Lumière

L'inverse de ce sort (**ténèbres**) crée un globe d'obscurité de 9 m de diamètre. Il bloquera tout champs de vision à l'intérieur de ce cercle à l'exception de l'infravision. Il annulera un sort de **lumière** s'il est lancé dessus, et vice-versa. S'il est jeté sur les yeux d'une créature, celle-ci sera aveuglée jusqu'à ce que le sort soit annulé ou qu'il arrive à expiration. La victime a droit à un jet de protection contre les Sorts.

Soins mineurs

Lorsqu'il est inversé (**blessures mineures**), ce sort inflige 2-7 points de dégâts à toute créature ou personnage touché. Pour ce faire, le clerc doit réussir un jet pour toucher.

SORTS CLÉRICAUX DE 2e NIVEAU

Bénédiction* Portée: 18 m
Durée: 6 tours

Ce sort dont la zone d'effet est de 6 m x 6 m ne peut être lancé que sur des créatures alliées au clerc et pas encore engagées dans un combat au corps-à-corps. Il améliore de +1 leur moral et ajoute +1 à leurs jets pour toucher et aux dégâts qu'elles infligent. Le MD peut en faire une composante d'un rituel de bénédiction ou de purification.

Inversé, ce sort (**malédiction**) pénalise de -1 le moral des ennemis ainsi que leurs jets pour toucher et de dégâts à moins qu'ils ne réussissent un jet de protection contre les Sorts.

Charme-serpents Portée: 18 m
Durée: Spéciale

Avec ce sort, un clerc peut charmer 1 dé de vie de serpents par niveau d'expérience. Ainsi, un clerc du 5e niveau peut charmer un serpent à 5 dés de vie, cinq serpents à 1 dé de vie ou toute combinaison totalisant 5 dés de vie ou moins. Les serpents se dresseront et se balanceront mais n'attaqueront pas. S'il est utilisé sur des serpents en train d'attaquer, la durée du sort est de 2-5 rounds (1d4+1), autrement elle est de 2 à 5 tours. Les serpents reprennent leur état normal lorsque le sort cesse.

Détection des pièges Portée: 9 m
Durée: 2 tours

Ce sort fait briller une zone piégée d'une faible lueur bleutée lorsque le clerc s'en approche à moins de 9 m. Il révèle l'emplacement des pièges mécaniques et magiques mais pas le type de piège ni la façon dont il peut être désarmé.

Langage animal Portée: 9 m
Durée: 6 tours

Ce sort permet à un clerc de parler à toute forme de vie animale, normale ou géante. Il n'agit pas sur les animaux intelligents ni les créatures fantastiques. Ce sort permet au clerc de parler à un type précis d'animal (comme un chien) dans un rayon donné. Si la réaction de l'animal est favorable, il peut alors être convaincu de rendre un service au clerc. Ce service doit être compris par l'animal et il faut qu'il puisse être capable de l'exécuter.

Paralysie Portée: 54 m
Durée: 9 tours

Le sort **paralysie** peut être utilisé sur tout humain, demi-humain ou créature humanoïde (dryades, esprits follets, génies des eaux, goblours, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, kobolds, hommes-lézards, hommes-poissons, ogres, orques et pixies), mais il n'affectera pas les **morts-vivants** ni les créatures de taille supérieure à celle d'un ogre. La victime de ce sort doit réussir un jet de protection contre les Sorts sinon elle sera paralysée. Si le sort est jeté sur une seule personne, celle-ci effectue son jet de protection avec une pénalité de -2. S'il est jeté sur un groupe, il affectera 1-4 (1d4) personne(s), mais elles n'auront pas de pénalité sur leurs jets de protection.

Perception des alignements Portée: 9 m
Durée: 1 round

Ce sort révélera si une créature est Loyale, Neutre ou Chaotique. Il révélera également l'alignement (s'il y en a un) d'un objet enchanté ou d'un lieu (par exemple, une épée magique ou un temple).

Résistance au feu Portée: 9 m
Durée: 2 tours

La créature ou le personnage sur lequel ce sort est lancé ne sera pas affecté par la chaleur ou un feu normal durant toute la durée du sort. De plus, il obtient un bonus de + 2 à ses jets de protection contre les feux magiques (souffle de dragon, boule de feu, etc.) et les dégâts causés par ce type de feu sont réduits d'un point par dé (mais chaque dé fera au moins un point de dégâts).

Silence sur 5 mètres Portée: 54 m
Durée: 12 tours

Ce sort rendra une zone de 10 m de diamètre totalement silencieuse. Pendant les 12 tours, aucun autre sort ne pourra être jeté depuis l'intérieur de cette zone et on ne pourra pas y parler, ce qui n'empêchera toutefois pas une personne se trouvant à l'intérieur d'entendre les bruits venus de l'extérieur. Si ce sort est jeté sur une personne, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou sinon l'effet du sort se déplacera avec elle. Si elle réussit son jet de protection, le sort restera dans la zone où il a été jeté et la victime pourra en sortir.

SORTS CLÉRICAUX DE 3e NIVEAU

Contrecoup Portée: 9 m
Durée: 1 tour

Ce sort permet à une arme normale d'infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires par attaque (comme un **bâton de contrecoup**). L'arme inflige les dégâts supplémentaires aussi longtemps que dure le sort. Il n'augmente pas les chances de toucher mais permet de faire des dégâts contre des créatures qui ne peuvent être touchées que par des armes magiques.

Croissance animale Portée: 36 m
Durée: 12 tours

Ce sort permet de doubler la taille d'un animal normal ou géant. L'animal double également sa force, les dégâts qu'il inflige et la charge qu'il peut porter. Ce sort ne modifie pas le comportement de l'animal et n'agit pas sur les animaux intelligents ni les créatures fantastiques.

Désenvoûtement* Portée: 0
Durée: Permanente

Ce sort permet de lever les effets d'un envoûtement jeté sur un personnage ou de libérer un personnage d'un objet magique maudit. Un sort de désenvoûtement ne permet de lever qu'un seul envoûtement.

L'inverse de ce sort (**envoûtement**) inflige un malheur ou une pénalité à la créature sur laquelle il est lancé. Les envoûtements ne sont limités que par l'imagination du jeteur du sort, mais le MD peut retourner une malédiction qu'il juge trop puissante contre le jeteur lui-même ! Les limites acceptables pour ce sort sont par exemple : -4 pour toucher, ou -2 aux jets de protection, ou encore la caractéristique principale réduite de moitié, etc. Un jet de protection réussi signifie que l'envoûtement n'a aucun effet. Il n'y a pas de limite au nombre d'envoûtements pouvant être infligés à un personnage du moment que chacun d'eux le pénalise de manière différente.

Guérison des maladies* Portée: 9 m
Durée: Permanente

Ce sort permet de guérir en un round la créature sur laquelle il est jeté de toute maladie, telle la lycanthropie ou la lèpre des momies. **Guérison des maladies** tuera également le limon vert.

Inversé (**contamination**), il infecte la victime qui rate son jet de protection contre les Sorts d'une horrible maladie dégénérative. Une créature infectée a une pénalité de -2 à tous ses jets pour toucher. De plus, ses blessures ne peuvent pas être soignées par magie et la guérison naturelle prendra deux fois plus de temps que d'habitude. La maladie sera fatale au bout de 2-24 jours, à moins qu'un sort de **guérison des maladies** ne soit lancé sur la victime.

Localisation d'objet Portée: 36 m
Durée: 6 tours

Pour pouvoir utiliser efficacement ce sort, la personne qui le jette doit avoir une idée précise de l'objet qu'elle cherche (taille, forme, couleur, etc.). Il permet aussi de détecter des objets communs (un escalier par exemple) mais ne localisera pas une créature. Le sort indique l'objet désiré le plus proche s'il est situé dans sa portée, donnant la direction mais pas la distance à laquelle il se trouve.

Lumière éternelle* Portée: 36 m
Durée: Spéciale

Ce sort crée un globe de lumière d'un diamètre de 18 m. La lumière éclaire comme en plein jour et dure jusqu'à ce qu'elle soit **dissipée**.

Les créatures qui ont des pénalités lorsqu'elles combattent en plein jour (gobelins, morts-vivants, etc.) subiront les mêmes pénalités dans la zone d'effet du sort clérical de **lumière éternelle**. Lorsqu'il est jeté sur les yeux d'un adversaire, celui-ci doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou être affublé de cécité jusqu'à dissipation du sort. Ce sort peut être lancé sur un objet.

L'inverse de ce sort (**ténèbres éternelles**) crée un globe d'obscurité de 18 m de diamètre. Aucune lumière (que ce soit celle de torches, lanternes ou même émanant d'un sort **lumière**) ne peut éclairer l'intérieur et l'infravision y est inefficace. S'il est lancé sur les yeux d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou être affublée de cécité jusqu'à dissipation du sort. Un sort de **lumière éternelle** lancé sur un sort de **ténèbres éternelles** le dissipera et inversement.

SORTS CLÉRICAUX DE 4e NIVEAU

Aquagenèse Portée: 0
Durée: Permanente

Avec ce sort, le clerc fait jaillir du sol ou d'un mur une source enchantée qui donnera assez d'eau pour 12 hommes et leurs montures pendant une journée (environ 200 litres). Pour chaque niveau d'expérience du clerc au-dessus du 8e, de l'eau pour douze hommes supplémentaires et leurs montures peut être créée.

Bâtons à serpents Portée: 36 m
Durée: 6 tours

Ce sort transforme 2-16 (2d8) bâtons en serpents (CA 6, DV 1, DE 27 m (9 m), AT 1, DG 1-4, JP G1, Mo 7, AL N). Il y a 50% de chances qu'ils soient venimeux. Les serpents obéissent aux ordres du clerc. Ils se retransforment en bâtons lorsque le sort prend fin ou lorsqu'ils sont "tué".

Contre-poison Portée: 0
Durée: Permanente

Ce sort annule les effets du poison et ramènera à la vie un personnage mort empoisonné s'il est lancé dans les dix rounds qui suivent son décès. Il peut également être lancé sur un poison ou un objet empoisonné pour le rendre inoffensif. Il n'agit que sur le poison présent au moment où il est lancé.

Langage des plantes Portée: 9 m
Durée: 3 tours

Ce sort donne au clerc le pouvoir de parler aux plantes et de leur demander de simples faveurs. Une demande peut être acceptée si la plante est capable de la comprendre et de l'exécuter. Ce sort peut être utilisé pour permettre au clerc et son groupe de traverser des broussailles autrement impénétrables. Il permet également de communiquer avec les monstres de type végétal (les sylvaniens par exemple).

Protection contre le Mal sur 3 mètres Portée: 0
Durée: 12 tours

Ce sort entoure le clerc d'une barrière magique qui le protège ainsi que toutes les créatures amies situées dans un rayon de 3 m autour de lui. Cette barrière se déplace avec le clerc. Le sort protège contre les attaques du "Mal" (attaques de monstres d'un alignement autre que celui du clerc) en ajoutant +1 à ses jets de protection ainsi qu'à ceux de ses alliés situés dans la zone d'effet et en retranchant -1 au résultat du lancer de dé pour toucher des adversaires maléfiques. Ce sort le tiendra aussi à l'écart des attaques de mêlée de monstres enchantés (tels les élémentaux) mais pas des tirs ni des attaques magiques de ces créatures. Les monstres enchantés pourront attaquer en mêlée si l'une des créatures protégées tente de les attaquer au corps à corps.

Soins majeurs* Portée: 0
Durée: Permanente

Ce sort guérira un être vivant de 4-14 (2d6+2) points de dégâts.

L'inverse de ce sort (**blessures majeures**) inflige 4-14 points de dégâts à toute créature ou personnage touché. Pour ce faire, le clerc doit réussir un jet pour toucher.

SORTS CLÉRICAUX DE 5e NIVEAU

Communion Portée: 0
Durée: 3 tours

Ce sort permet au clerc de poser des questions aux puissances supérieures (le MD). Il peut poser trois questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non, mais il ne peut le faire qu'une fois par semaine. Une fois par an, le clerc peut poser deux fois plus de questions. Si ce sort est utilisé trop souvent, le MD peut décider d'en limiter son emploi à une fois par mois.

Dissipation du Mal Portée: 9 m
Durée: 1 tour

Ce sort bannit ou détruit tous les monstres enchantés ou morts-vivants qui se trouvent à portée et qui ratent leur jet de protection contre les Sorts. Si le jet de protection est réussi, la créature s'enfuit immédiatement de la zone affectée. Le jeteur de sorts doit rester immobile et concentré pour maintenir cet effet. Il peut aussi ne lancer ce sort que contre une seule créature, infligeant une pénalité de -2 au jet de protection de cette dernière. Ce sort permet également de libérer une créature de l'emprise d'un objet maudit.

Fléau d'insectes Portée: 144 m
Durée: 1 jour

Ce sort crée un vaste essaim d'insectes de 18 m de diamètre. Le nuage d'insectes obstrue la vision et fait fuir les créatures de moins de 3 dés de vie. L'essaim se déplace à la vitesse de 6 m par round et peut être dirigé par le clerc tant qu'il reste à sa portée. Ce dernier doit rester immobile et se concentrer pour maintenir le sort. S'il est dérangé, les insectes se dispersent et le sort prend fin. Ce sort ne fonctionne qu'en surface et en extérieur.

Manne Portée: 0
Durée: Permanente

Avec ce sort, le clerc peut créer assez de nourriture pour subvenir aux besoins journaliers de 12 hommes et leurs montures. Pour chaque niveau d'expérience du clerc au-dessus du 8e, il peut créer de la nourriture pour 12 hommes de plus et leurs montures. Ainsi, un clerc du 10e niveau pourra créer assez de nourriture pour 36 hommes et leurs montures.

Quête religieuse* Portée: 9 m
Durée: Spéciale

En lançant ce sort sur un personnage, le clerc le force à accomplir une tâche ou une quête spéciale qu'il lui ordonne à ce moment là. Un jet de protection contre les Sorts réussi en annule les effets. Une tâche typique peut consister à tuer un monstre particulier, sauver une jeune fille, récupérer un objet magique pour le compte du jeteur du sort, ou effectuer un pèlerinage. Cette tâche ne devra pas être suicidaire. Une fois celle-ci accomplie, le sort prend fin. Si le personnage refuse la **quête**, il sera maudit (le MD détermine le type d'**envoûtement**) jusqu'à ce qu'il accepte de l'effectuer.

Inversé (**accomplissement religieux**), ce sort peut être utilisé pour annuler une **quête** non désirée ou dissiper un envoûtement relatif à une quête non acceptée. Les chances de réussite sont réduites de 5% pour chaque niveau d'expérience que le jeteur du sort possède en moins par rapport au clerc qui a lancé la **quête**.

Rappel à la vie* Portée: 36 m
Durée: Permanente

Grâce à ce sort, le clerc peut ressusciter d'entre les morts un humain, un nain, un tinigens ou un elfe. Un clerc du 8e niveau peut ressusciter un cadavre dont le décès remonte à 4 jours ou moins. Pour chaque niveau supérieur au 8e, quatre jours sont ajoutés à cette durée. Ainsi, un clerc du 10e niveau peut ressusciter des cadavres jusqu'à douze jours après leur décès. Un personnage ressuscité a 1 point de vie et ne peut pas combattre, jeter des sorts, utiliser des capacités spéciales, porter des charges lourdes ni se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse normale. Ces séquelles disparaîtront après deux semaines complètes de repos alité et cette guérison ne peut pas être accélérée par la magie. Un **rappel à la vie** lancé sur un mort-vivant le tuera, à moins qu'il ne réussisse un jet de protection contre les Sorts.

L'inverse de ce sort (**destruction de la vie**) génère un rayon mortel qui tuera n'importe quelle créature. Le sort n'a aucun effet si la créature réussit un jet de protection contre le Rayon mortel. Les clercs Loyaux n'utiliseront **destruction de la vie** que dans des situations de vie ou de mort.

Sorts des magiciens et des elfes de 1er niveau

1. Bouclier	7. Lecture des idiomes étrangers
2. Charme-personne	8. Lumière*
3. Détection de la magie	9. Projectile magique
4. Disque flottant	10. Protection contre le Mal
5. Fermeture	11. Sommeil
6. Lecture de la magie	12. Ventriloquie

Sorts des magiciens et des elfes de 2e niveau

1. Détection de l'invisible	7. Lévitation
2. Détection du Mal	8. Localisation d'objet
3. ESP	9. Lumière éternelle*
4. Force fantasmagorique	10. Ouverture
5. Image miroir	11. Toile d'araignée
6. Invisibilité	12. Verrou magique

Sorts des magiciens et des elfes de 3e niveau

1. Boule de feu	7. Paralysie
2. Clairvoyance	8. Protection/Mal sur 3 mètres
3. Dissipation de la magie	9. Protection/projectiles normaux
4. Foudre	10. Rapidité
5. Infravision	11. Respiration aquatique
6. Invisibilité sur 3 mètres	12. Vol

Sorts des magiciens et des elfes de 4e niveau

1. Allométamorphose	7. Mur de feu
2. Autométamorphose	8. Mur de glace
3. Charme-monstre	9. Œil magique
4. Confusion	10. Phytomorphose
5. Désenvoûtement*	11. Porte dimensionnelle
6. Embroussaillement	12. Terrain hallucinatoire

Sorts des magiciens et des elfes de 5e niveau

1. Contact d'autres plans	7. Nuage létal
2. Débilité mentale	8. Paralysie des monstres
3. Invocation d'élémental	9. Passe-muraille
4. Métempsycose	10. Télékinésie
5. Mur de roche	11. Téléportation
6. Nécro-animation	12. Transmutation de la pierre en boue*

Sorts des magiciens de 6e niveau

1. Abaissement des eaux	7. Holographie
2. Bulle anti-magie	8. Incantation mortelle
3. Chasseur invisible	9. Quête magique*
4. Contrôle du climat	10. Réincarnation
5. Désintégration	11. Séparation des eaux
6. Glissement de terrain	12. Transmutation de la pierre en chair*

Les sorts de premier et second niveau qui suivent peuvent être inversés. Sauf indication contraire, les portées, durées, jets de protection et zones d'effet restent les mêmes que la version normale

SORTS DES MAGICIENS ET DES ELFES DE 1er NIVEAU

Lumière*

L'inverse de ce sort (**ténèbres**) a les mêmes effets que l'inverse du sort clérical **lumière** (voir page X11).

SORTS DES MAGICIENS ET DES ELFES DE 2e NIVEAU

Lumière éternelle*

L'inverse de ce sort (**ténèbres éternelles**) a les mêmes effets que l'inverse du sort clérical **lumière éternelle** (voir page X12).

SORTS DES MAGICIENS ET DES ELFES DE 3e NIVEAU

Boule de feu Portée: 72 m
Durée: Instantanée

Ce sort crée un projectile igné qui explose en une boule de feu de 12 m de diamètre quand il frappe sa cible. Cette boule de feu infligera 1-6 (1d6) points de dégâts par niveau du jeteur du sort à toute créature qui se trouve dans sa zone d'effet. Exemple : une boule de feu lancée par un magicien du 6e niveau infligera 6-36 (6d6) points de dégâts. Toute victime qui réussit un jet de protection contre les Sorts ne recevra que la moitié des dégâts.

Clairvoyance Portée: 18 m
Durée: 12 tours

Ce sort permet à son utilisateur de voir un lieu à travers les yeux d'une créature s'y trouvant. Celle-ci doit être à portée du sort et dans la direction choisie par le jeteur du sort. Une épaisseur de roche de plus de 60 cm ou une fine couche de plomb bloquent le sort. "Voir" à travers les yeux d'une créature prend un tour complet, après quoi le jeteur du sort peut passer à une autre créature.

Dissipation de la magie Portée: 36 m
Durée: Permanente

Ce sort, qui peut être jeté jusqu'à 36 m de distance, annulera tous les effets des sorts dans une zone de 216 mètres cubes (6 m x 6 m x 6 m). Il n'affectera pas les objets magiques mais supprimera simplement les effets des sorts jetés par des magiciens, des elfes ou des clercs d'un niveau inférieur ou égal à celui du jeteur de ce sort. Si ces sorts ont été jetés par un personnage de plus haut niveau, la tentative peut échouer, le pourcentage d'échec étant de 5% par niveau de différence entre les deux jeteurs de sorts. Exemple : un elfe du 5e niveau essayant de dissiper le sort d'un elfe du 7e niveau aura 10% de risques de ne pas y parvenir.

Foudre Portée: 54 m
Durée: Instantanée

Ce sort crée un éclair de foudre de 1,5 m de large sur 18 m de long et dont le point de départ peut se situer jusqu'à 54 m du lanceur du sort. Il inflige 1-6 (1d6) points de dégâts par niveau du jeteur du sort à toute créature qui se trouve dans sa zone d'effet. Si l'éclair rencontre un obstacle plein (tel un mur) avant d'avoir parcouru ses 18 m, il repartira en arrière vers le jeteur du sort jusqu'à avoir atteint sa longueur totale. Les créatures frappées par l'éclair ont droit à un jet de protection contre les Sorts qui, s'il est réussi, réduit les dégâts de moitié.

Infravision Portée: 0
Durée: 1 jour

Ce sort permet à la créature sur laquelle il est jeté de voir dans l'obscurité jusqu'à une distance de 18 m.

Invisibilité sur 3 mètres Portée: 36 m
Durée: Spéciale

Ce sort rend une créature invisible ainsi que toutes celles se trouvant à 3 m ou moins d'elle au moment où le sort est lancé. La zone d'effet se déplacera avec la personne sur laquelle le sort a été jeté. Il agit comme un sort d'**invisibilité** mais les créatures se trouvant dans la zone d'effet redeviendront visibles si elles s'éloignent de plus de 3 m de la créature sur laquelle a été jeté le sort.

Paralysie Portée: 36 m
Durée: 1 tour/niveau

Ce sort est identique au sort clérical de second niveau **paralysie** (voir page X12).

Protection contre le Mal sur 3 mètres Portée: 0
Durée: 12 tours

Ce sort entoure d'une barrière magique son lanceur et protège toutes les créatures alliées se trouvant à 3 m ou moins de lui. Cette barrière se déplace avec le jeteur du sort et agit de la même façon que le sort clérical du même nom (voir page X13).

Protection contre les projectiles normaux
Portée: 9 m
Durée: 12 tours

Ce sort confère une protection totale contre tous les petits projectiles non-magiques (une pierre de catapulte ou une flèche magique ne seront donc pas stoppées par ce sort). Il ne protège que la créature sur laquelle il a été lancé.

Rapidité
Portée: 72 m
Durée: 3 tours

Avec ce sort, jusqu'à 24 créatures se trouvant dans un cercle de 18 m de diamètre peuvent agir deux fois plus vite. Elles se déplacent au double de leur vitesse normale et multiplient par deux leur nombre d'attaques en mêlée et par projectiles. Ce sort n'affecte pas la vitesse à laquelle agit la magie, aussi les temps d'incantation et l'utilisation d'objets (tels les baguettes) ne sont pas accélérés.

Respiration aquatique
Portée: 9 m
Durée: 1 jour

Ce sort permet à la créature sur laquelle il est jeté de respirer sous l'eau (quelle que soit la profondeur). Il n'affecte pas ses capacités à se mouvoir sous l'eau ni ne l'empêche de respirer de l'air.

Vol
Portée: 0
Durée: 1-6 tour(s) + nombre de tours équivalent au niveau du jeteur du sort

Ce sort permet au jeteur du sort (ou à la personne touchée) de voler. Il autorise le mouvement dans n'importe quelle direction jusqu'à une vitesse maximale de 36 m par round (108 m par tour). Il permet aussi de rester immobile n'importe où dans les airs (comme le sort de **lévitation**).

SORTS DES MAGICIENS ET DES ELFES DE 4e NIVEAU

Allométamorphose
Portée: 18 m
Durée: Spéciale

Ce sort transformera une créature vivante en un autre type de créature vivante. La nouvelle forme ne pourra pas avoir plus du double de dés de vie de l'ancienne sinon le sort échouera. Le nombre de points de vie de la créature métamorphosée reste inchangé. Contrairement au sort **autométamorphose**, la créature sur laquelle le sort est jeté prendra tous les attributs de sa nouvelle forme, aussi bien ses capacités spéciales que ses penchants et son comportement. Ainsi une créature transformée en pudding noir pensera et agira comme un pudding noir. Ce sort ne permet pas de dupliquer un individu spécifique.

Si la cible de ce sort est non-consentante, elle a droit à un jet de protection contre les Sorts qui, s'il est réussi, en annule les effets. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou que la créature meurt.

Autométamorphose
Portée: 0
Durée: 6 tours + nombre de tours équivalent au niveau du jeteur du sort

Ce sort permet au jeteur du sort d'adopter la forme de n'importe quelle créature vivante ayant un nombre de dés de vie égal ou inférieur au sien. La transformation ne modifie pas les points de vie du jeteur du sort ainsi que ses jets pour toucher et ses jets de protection. Bien qu'il bénéficie des capacités physiques de sa nouvelle forme, il n'acquiert pas ses facultés ou immunités spéciales. Exemple : un jeteur de sorts métamorphosé en géant des glaces aura la force de ce dernier ainsi que la possibilité de lancer des rochers, mais il n'aura pas son immunité au froid. Un jeteur de sorts transformé en dragon pourra voler mais il ne pourra pas utiliser le souffle ni les sorts de ce dernier. Les jeteurs de sorts ne peuvent plus utiliser leurs sorts lorsqu'ils sont sous une autre forme que la leur. Le sort durera jusqu'à expiration à moins qu'il ne soit dissipé avant ou que le jeteur du sort ne meurt. Ce sort ne permet pas à son lanceur de prendre la forme d'un individu spécifique.

Charme-monstre
Portée: 36 m
Durée: Spéciale

Ce sort agit comme le sort **charme-personne** mais il affecte toutes les créatures à l'exception des morts-vivants. Il permet de charmer un monstre de plus de 3 dés de vie ou bien 3-18 (3d6) monstres de 3 dés de vie ou moins.

Confusion
Portée: 36 m
Durée: 12 rounds

Ce sort affecte 3-18 créatures dans une zone de 18 m de diamètre. Les créatures ayant moins de 2 + 1 dés de vie n'ont droit à aucun jet de protection. Celles ayant 2 +1 DV ou plus doivent réussir un jet de protection contre les Sorts pour chaque round durant lequel le sort est effectif sinon elles sont affectées pour le round en cours. Une créature confuse lance chaque round 2d6 pour déterminer son action :

2-5 Attaque le groupe du jeteur du sort
6-8 Ne fait rien
9-12 Attaque ceux de son propre groupe, s'il y en a

Désenvoûtement*
Portée: 0
Durée: Permanente

Ce sort est identique au sort clérical du même nom (voir page X12).

Embroussaillement
Portée: 36 m
Durée: Spéciale

Ce sort fait en sorte que des taillis ou des bois soient envahis par un enchevêtrement dense de lianes, lierres, ronces, fougères, etc., rendant la zone infranchissable à toutes créatures sauf les plus grandes. Il affecte jusqu'à 270 m² dans une zone choisie par le lanceur du sort (30 m x 9 m, 15 m x 18 m, etc.). Cette zone doit se trouver dans la portée du sort et il doit y avoir des plantes pour que celui-ci fonctionne. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé.

Mur de feu
Portée: 18 m
Durée: Spéciale

Ce sort crée un mince mur de feu d'une surface maximum de 108 m². Le mur peut prendre n'importe quelle forme souhaitée par le jeteur du sort (un mur droit de 18 m de long sur 6 m de haut, un cercle de 6 m de diamètre sur 5 m de haut, etc.). Il est opaque et bloque la vue. Les créatures ayant moins de 4 dés de vie ne peuvent pas le traverser. Les créatures de 4 dés de vie ou plus peuvent passer à travers mais subissent 1-6 (d6) points de dégâts – le double (2d6) s'il s'agit de morts-vivants ou de créatures utilisant le froid (dragons blancs, géants des glaces). Le mur ne peut pas être créé dans un espace occupé par un autre objet. Il dure aussi longtemps que le jeteur du sort reste immobile et se concentre dessus.

Mur de glace
Portée: 36 m
Durée: 12 tours

Ce sort crée un mur de glace translucide de 6 m de haut sur 18 m de long (ou toute autre forme que le jeteur du sort désire). Les créatures ayant moins de 4 dés de vie ne peuvent pas le traverser. Les créatures de 4 dés de vie ou plus peuvent passer à travers mais subissent 1-6 (d6) points de dégâts – le double (2d6) s'il s'agit de créatures utilisant le feu (dragons rouges, salamandres du feu, molosses sataniques, etc.). Il doit reposer sur le sol ou toute autre surface similaire et ne peut être créé dans un espace occupé par un autre objet.

Œil magique
Portée: 72 m
Durée: 6 tours

Ce sort crée un œil invisible à travers lequel le jeteur du sort peut voir. Il a la taille d'un véritable œil et dispose d'une **infravision** portant à 18 m. L'**œil magique** flottera dans les airs à une vitesse maximale de 36 m par tour mais ne traversera pas les objets solides et ne s'éloignera pas à plus de 72 m du jeteur du sort. Ce dernier doit se concentrer pour regarder à travers l'œil.

Phytomorphose
Portée: 72 m
Durée: Spéciale

Avec ce sort, jusqu'à 100 humains ou créatures de taille humaine se trouvant dans un cercle de 72 m de diamètre prendront l'apparence des arbres d'un verger ou d'une forêt dense. L'illusion fonctionnera même

si une créature étrangère au sort traverse la zone d'effet. Le sort durera jusqu'à ce qu'une **dissipation de la magie** soit lancée dessus ou que le jeteur du sort décide d'y mettre fin. Les créatures déguisées par le sort retrouveront leur apparence normale si elles quittent la zone d'effet.

Porte dimensionnelle Portée: 3 m
Durée: 1 round

Ce sort transporte le jeteur du sort ou la créature sur laquelle il est jeté vers n'importe quel endroit situé jusqu'à 108 m de sa position actuelle. Une créature non consentante bénéficie d'un jet de protection contre les Sorts. Le jeteur du sort peut choisir le lieu ou la direction souhaitée. S'il ne connaît pas le lieu d'arrivée, il peut indiquer une distance dont le total n'excède pas 108 m (par exemple, 60 m à l'ouest, 18 m au sud, 30 m vers le bas). Si le point d'arrivée est occupé par un objet solide, alors le sort est annulé.

Terrain hallucinatoire Portée: 72 m
Durée: Spéciale

Ce sort crée l'illusion d'un type de terrain (colline, bois, marais, etc.) ou dissimule un terrain existant. La totalité du terrain doit se trouver dans la portée du sort. Le sort dure jusqu'à ce que l'illusion soit touchée par une créature intelligente.

SORTS DES MAGICIENS ET DES ELFES DE 5e NIVEAU

Contact d'autres plans Portée: 0
Durée: Voir ci-dessous

Ce sort permet au lanceur de contacter un autre plan d'existence afin d'y glaner des connaissances auprès de créatures étranges et puissantes (jouées par le MD). La table ci-dessous liste les plans que le jeteur du sort peut contacter, le nombre de questions auxquelles la créature interrogée pourra répondre par oui ou par non, le pourcentage de chance qu'elle connaisse la réponse, celui qu'elle mente et enfin le risque encouru par le lanceur de sombrer dans la folie pour avoir contacté le plan. Il n'y a aucun moyen de savoir si la créature ment. Pour chaque niveau au-dessus du 11e, le risque de sombrer dans la folie est réduit de 5% (ainsi, un magicien du 12e niveau aura 5% de risques en moins de devenir fou que ce qui est indiqué sur la table).

Plan	Nbre de questions	Chance de connaître	Chance de mentir	Risque de folie
3e	3	25%	50%	5%
4e	4	30%	45%	10%
5e	5	35%	40%	15%
6e	6	40%	35%	20%
7e	7	50%	30%	25%
8e	8	60%	25%	30%
9e	9	70%	20%	35%
10e	10	80%	15%	40%
11e	11	90%	10%	45%
12e	12	95%	5%	50%

Ce sort ne peut être utilisé qu'une fois par semaine (ou moins souvent si le MD le décide). Les personnages devenus fous retrouveront leur état normal après un nombre de semaines égal au numéro du plan contacté. Ainsi, un personnage devenu fou en contactant le 8e plan se retrouvera hors-jeu pendant 8 semaines. C'est le jeteur du sort qui choisi le plan qu'il veut contacter.

Débilité mentale Portée: 72 m
Durée: Indéfinie

Ce sort rend un magicien ou un elfe complètement idiot, incapable de penser et de jeter des sorts. La victime a droit à un jet de protection contre les Sorts avec une pénalité de -4. Un jet réussi annule les effets. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit annulé par un sort de **dissipation de la magie**. Il n'a aucun effet sur les créatures ni sur les personnages autres que magiciens ou elfes.

Invocation d'élémental Portée: 72 m
Durée: Indéfinie

Ce sort permet au magicien d'appeler un **élémental invoqué** (voir **MONSTRES**) de son choix (air, terre, feu, ou eau). Le jeteur de sorts ne pourra invoquer qu'un élémental de chaque type dans une même journée. L'élémental accomplira les tâches demandées par le magicien, mais ce dernier devra rester en permanence concentré pour maintenir son contrôle. S'il cesse de se concentrer, l'élémental se retournera contre lui et l'attaquera. Un magicien contrôlant un élémental ne peut donc pas engager un combat ni lancer d'autres sorts et il ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse normale. Une fois le contrôle perdu, il ne peut plus être repris – l'élémental se dirigera vers l'invocateur par le plus court chemin, tuant tout sur son passage. L'élémental invoqué servira jusqu'à ce qu'il soit tué en combat ou que le magicien qui le contrôle lui ordonne de retourner sur son plan d'origine. L'élémental peut aussi être renvoyé sur son plan avec les sorts **dissipation de la magie** ou **dissipation du Mal**.

Métempsycose Portée: 9 m
Durée: Spéciale

Avec ce sort, le lanceur plonge son corps en transe et transfert sa force vitale dans un objet inanimé (le **réceptacle**) se trouvant à portée. Depuis cet objet, le jeteur du sort peut tenter de posséder (contrôler) n'importe quelle créature qui passe à 36 m ou moins du **réceptacle**. Si la victime réussit son jet de protection contre les Sorts, la possession échoue et le jeteur du sort ne peut plus réessayer de la posséder durant le tour qui suit. Si la victime rate son jet de protection, elle est alors possédée et son corps obéit aux ordres du jeteur du sort. Si la victime possédée a des sorts, ils ne pourront pas être utilisés tant qu'elle est sous le contrôle du jeteur du sort. Si le corps possédé est détruit, le magicien ou l'elfe doit retourner au **réceptacle**. De là il pourra essayer de posséder un autre corps ou bien décider de retourner dans le sien. Un sort de **dissipation du Mal** obligera le jeteur du sort à quitter le corps possédé.

Détruire le **réceptacle** alors que la force vitale du jeteur du sort est dedans tuera ce dernier. Détruire le **réceptacle** pendant que la force vitale du jeteur du sort est dans un autre corps liera sa force vitale au corps possédé. Tuer le véritable corps du jeteur du sort liera sa force vitale au **réceptacle** jusqu'à ce qu'il puisse posséder un autre corps ! Le sort cesse dès lors que le jeteur du sort retourne dans son propre corps.

Mur de roche Portée: 18 m
Durée: Spéciale

Ce sort crée un mur de roche épais de 60 cm et d'une surface de 45 m² (soit un total de 27 m³ ; par exemple 0,6 m x 9 m x 5 m). Le mur peut prendre n'importe quelle forme souhaitée par le jeteur du sort et restera en place jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'un sort de **dissipation de la magie** soit lancé dessus. Il doit reposer sur le sol ou toute autre surface similaire et ne peut être créé dans un espace occupé par un autre objet.

Nécro-animation Portée: 18 m
Durée: Indéfinie

Ce sort permet d'animer des squelettes ou des zombies à partir de squelettes ou cadavres humains se trouvant à portée. Ces morts animés obéiront au jeteur du sort jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou bien éliminés par un clerc ou un sort de **dissipation de la magie**.

Le sort anime 1 dé de vie de squelette ou zombie pour chaque niveau que possède le jeteur du sort. Ainsi, un magicien du 12e niveau pourra animer 12 squelettes humains ou 6 zombies humains. Les squelettes auront une CA 7 et le même nombre de dé de vie que la créature d'origine (soit 1 DV). Les zombies auront une CA 8 et un dé de vie de plus que n'avait la créature lorsqu'elle était vivante (soit 2 DV). Le niveau d'un personnage n'est pas pris en compte lorsque son cadavre est animé, ainsi un magicien du 5e niveau animé en tant que zombie aura 2d8 points de vie. Les créatures animées n'ont pas de sorts ni de capacités spéciales.

Nuage létal Portée: 0
Durée: 6 tours

Ce sort fait jaillir du bout des doigts du jeteur du sort un nuage de vapeurs toxiques d'un diamètre de 9 m. Le nuage se déplace de 18 m par tour (6 m par round) dans la direction du vent (s'il n'y en a pas, il s'éloigne quand même du jeteur du sort). Il est plus lourd que l'air et

descendra dès qu'il en a la possibilité (s'enfonçant dans les dépressions du sol, descendant les flancs d'une colline, etc.) ; il se dissipera s'il rencontre une végétation dense comme des arbres ou des taillis épais.

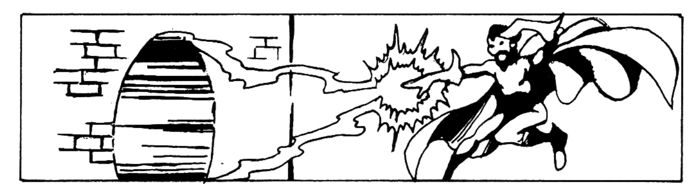
Pour chaque round qu'une créature passe dans le nuage, il se passe la chose suivante : si elle a moins de 5 DV, elle doit faire un jet de protection contre le Poison ; s'il est réussi elle ne prend que 1 point de dégât, s'il est raté elle meurt. Si elle a plus de 5 DV, elle prend 1 point de dégât.

Paralysie des monstres Portée: 36 m
Durée: 6 tours + nombre de tours équivalent au niveau du jeteur du sort

Ce sort affecte toutes les créatures (à l'exception des morts-vivants) de la même manière qu'un sort de **paralysie**. La victime doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou être paralysée. Le sort peut être lancé sur un seul monstre ou sur plusieurs. S'il est lancé sur un seul monstre, celui-ci aura une pénalité de -2 à son jet de protection. S'il est jeté sur un groupe, il affectera 1-4 (d4) monstres mais sans pénalité aux jets de protection.

Passe-muraille Portée: 9 m
Durée: 3 tours

Ce sort ouvre dans la roche pleine un trou d'un diamètre de 1,5 m et d'une profondeur maximale de 3 m. Le trou se referme lorsque le sort prend fin.



Télékinésie Portée: 36 m
Durée: 6 rounds

Le jeteur de ce sort peut faire léviter et déplacer lentement un poids allant jusqu'à 200 pièces/niveau qu'il possède. Ainsi, un magicien du 10e niveau peut déplacer jusqu'à 2 000 pièces. Ce poids peut être déplacé de 6 m par round dans n'importe quelle direction souhaitée par le jeteur du sort. Si le sort est jeté sur une créature non-consentante, celle-ci a droit à un jet de protection contre les Sorts ; s'il est réussi, le sort n'a pas d'effets. Le jeteur du sort doit rester concentré tout le temps où il déplace les objets ; s'il est dérangé, les objets chutent au sol.

Téléportation Portée: 3 m
Durée: Instantanée

Ce sort transporte instantanément le jeteur du sort ou une autre créature à n'importe quelle distance dans un lieu que le jeteur du sort peut visualiser. La créature transportée (ainsi que tout ce qu'elle porte jusqu'au maximum de son encombrement) arrive au "niveau du sol" dans tout espace qui est libre. La chance d'arriver indemne à son lieu de destination dépend de la connaissance qu'en a le jeteur du sort. Une vague connaissance signifie qu'il a été là une fois ou deux, ou qu'il visualise le point d'arrivée à partir de descriptions qu'il en a eu ou d'une recherche magique. Une connaissance générale signifie qu'il a été là souvent, ou qu'il a passé plusieurs semaines à étudier le lieu magiquement (avec une **boule de cristal**, etc.). Une connaissance précise signifie qu'il a effectué personnellement une étude extrêmement détaillée du lieu. Les chances de réussite sont :

Connaissance	Réussite	Trop haut	Trop bas
Vague	01-50	51-75	76-00
Générale	01-80	81-90	91-00
Précise	01-95	96-99	00

Une créature arrivant trop haut lance 1d10 et multiplie le résultat par 3, ce qui lui indique sa hauteur en mètres par rapport au sol. Si cette zone est occupée par un objet solide, la créature meurt instantanément. Sinon, elle se verra infliger 1d6 points de dégâts pour chaque tranche de 3 m de chute. Arriver trop bas signifie que la créature a été téléportée dans le sol ou tout autre objet solide et meurt instantanément. Une créature ne peut jamais être délibérément téléportée trop haut, trop bas ou à l'intérieur d'un objet solide. Si ce sort est jeté sur une créature non-consentante, celle-ci bénéficie d'un jet de protection contre les Sorts.

Transmutation de la roche en boue* Portée: 36 m
Durée: 3-18 jours

Ce sort transforme en une masse de boue un volume de roche pouvant avoir jusqu'à 270 m² de superficie et 3 m de profondeur. Les créatures s'aventurant dans cette zone s'y embourbent et voient leur déplacement réduit à 1/10e de leur vitesse normale.

L'inverse de ce sort (**transmutation de la boue en roche**) transforme jusqu'à 270 m² de boue (sur une profondeur de 3 m) en roche. Les effets du sort inversé sont permanents.

SORTS DES MAGICIENS DE 6e NIVEAU

Abaissement des eaux Portée: 72 m
Durée: 10 tours

Ce sort affectera une zone allant jusqu'à 900 m². Il abaisse le niveau de l'eau de 50% pendant 10 tours.

Bulle anti-magie Portée: 0 (le jeteur du sort uniquement)
Durée: 12 tours

Le corps du jeteur du sort est enveloppé d'une barrière protectrice qui arrête tous les sorts ou effets de sorts. Il bloque *tous* les sorts (y compris ceux du jeteur du sort) jusqu'à expiration de sa durée ou avant si le jeteur du sort décide d'y mettre fin.

Chasseur invisible Portée: 0
Durée: Spéciale

Avec ce sort, le magicien invoque un **chasseur invisible** (voir page X29) qui suivra ses ordres. Le **chasseur invisible** poursuivra sa mission sans contrainte de temps ni de distance jusqu'à ce que celle-ci soit accomplie. Une fois invoqué, le **chasseur invisible** ne peut être renvoyé qu'avec un sort clérical de **dissipation du Mal** ou bien en étant "tué" au combat.

Contrôle du climat Portée: 0
Durée: Concentration

Ce sort permet au jeteur du sort de créer une condition climatique particulière sur toute la zone située dans un rayon de 240 m autour de lui. Le sort ne fonctionne qu'en extérieur et le temps créé affectera toutes les créatures se trouvant dans la zone (y compris le jeteur du sort). Les effets dureront tant que le jeteur du sort restera immobile et concentré. Ces effets climatiques varient, ceux cités ci-après étant les plus courants :

Pluie. Les tirs de projectiles se font avec une pénalité de -2 sur les jets pour toucher. Au bout de trois tours le sol devient boueux, réduisant les vitesses de déplacement de moitié.

Neige. La visibilité est limitée à 6 m et les vitesses de déplacement réduites de moitié. La boue créée par la fonte de la neige continuera de ralentir les déplacements. De la glace peut se former sur les fleuves et rivières.

Brouillard. La visibilité est réduite à 6 m. Les vitesses de déplacement sont aussi réduites de moitié tant que le brouillard persiste. Le MD peut assigner aux créatures prises dans le brouillard un risque d'aller dans la mauvaise direction.

Temps clair. Élimine les intempéries (pluie, neige, brouillard), mais pas leurs effets secondaires (boue).

Chaleur intense. Réduit les vitesses de déplacement de moitié mais assèche la boue créée par la pluie, la neige, un sort de **transmutation de la pierre en boue**, etc.

Vents violents. Empêchent les tirs de projectiles ainsi que les déplacements en vol et réduisent les vitesses de déplacement de moitié. En mer, les navires à voile se déplaceront 50% plus vite. Dans le désert, ils créent une tempête de sable qui réduit les vitesses de déplacement de moitié et limite la visibilité à 6 m.

Tornade. Crée une tornade contrôlée par le jeteur du sort. Elle se déplace de 36 m par round, attaque comme un élémental de l'air à 12 DV et se dissipe quand le sort cesse. En mer, les navires frappés par une tornade doivent tenter de s'échapper (comme face à une tempête, voir page X63) ; s'ils n'y parviennent pas, ils subissent 12 points de dégâts structurels à leur coque.

Désintégration Portée: 18 m
Durée: Instantanée

Ce sort désintégrera une créature ou un objet qui ne sont pas magiques. Cela peut être un arbre, un dragon, un navire, une section de mur de 3 m, etc. Les créatures ont droit à un jet de protection contre le Rayon mortel qui, s'il est réussi, annule les effets du sort.

Glissement de terrain Portée: 72 m
Durée: 6 tours

Ce sort peut être utilisé pour déplacer magiquement de la terre. Il peut aussi être utilisé pour remodeler le paysage de n'importe quelle zone qui se trouve dans la portée du sort. Il fonctionne également vers le bas jusqu'à atteindre sa limite de portée ou qu'il rencontre de la roche. La terre se déplacera à l'intérieur de la zone de portée à une vitesse de 18 m par tour au bon vouloir du jeteur du sort. La roche n'est pas affectée par ce sort, seulement la terre.

Holographie Portée: 72 m
Durée: 6 tours

Ce sort crée une réplique du magicien qui ne peut être différenciée de l'original que par le toucher. Tous les sorts lancés par le magicien sembleront venir de la réplique. Le jeteur de sorts devra toutefois être capable de voir la cible. Si elle est touchée ou bien frappée par une arme de mêlée, la réplique disparaît. Les sorts et les attaques par projectiles sembleront n'avoir aucun effet sur elle. Le magicien qui lance le sort peut faire apparaître sa réplique jusqu'à une distance de 72 m.

Incantation mortelle Portée: 72 m
Durée: 1 round

Ce sort affecte une zone cubique de 18 m de côté. Il tuera 4-32 (4d8) niveaux/dés de vie de créatures de moins de 8 DV se trouvant à l'intérieur de ce volume. Les niveaux/dés de vie créés par le sort et non utilisés sont perdus. Chaque créature a droit à un jet de protection contre le Rayon mortel ; un jet réussi annule les effets du sort. Le sort n'affecte pas les créatures de 8 DV ou plus ni les morts-vivants.



Quête magique* Portée: 9 m
Durée: Spéciale

Ce sort oblige la victime à effectuer ou éviter d'effectuer une action spécifique. Par exemple, un personnage peut se voir contraint par une **quête magique** de rapporter un objet pour le compte du jeteur du sort ; de manger dès qu'il en a l'occasion ; de ne jamais révéler certaines informations, etc. La **quête magique** restera sans effet si la victime réussit son jet de protection contre les Sorts. L'action demandée doit être réalisable et pas directement fatale sinon la **quête magique** se retourne contre le jeteur du sort et affecte ce dernier ! Un personnage qui décide d'ignorer une **quête magique** subira des pénalités (choisies par le MD et qui pourront se cumuler) jusqu'à ce qu'il accepte enfin de l'exécuter ou qu'il ne meurt. Ces pénalités peuvent être un abaissement de score de caractéristique, des malus au combat, la perte de sorts, des douleurs et faiblesses, etc.

L'inverse de ce sort (**accomplissement magique**) débarrassera un personnage d'une **quête magique** non désirée et de ses effets. Si le jeteur du sort est de plus bas niveau que celui qui a lancé cette **quête magique**, il y a 5 % de risques par niveau de différence que le sort échoue.

Réincarnation Portée: 0
Durée: Permanente

Avec ce sort, un personnage décédé est ramené à la vie dans un nouveau corps qui apparaît devant le magicien qui lance le sort. Le MD lancera un d10 et consultera la **Table de réincarnation** ci-dessous pour déterminer si le personnage revient en tant que classe de personnage ou en tant que monstre. Si le personnage est réincarné en tant que classe de personnage, son niveau sera déterminé au hasard en lançant un d6. Ce niveau ne pourra pas être plus élevé que celui qu'il avait au moment de sa mort. Si le personnage revient sous la forme d'un monstre, le type de celui-ci sera déterminé par un jet de dé dans la liste qui correspond à l'alignement du personnage. Si ce monstre a plus de dés de vie que le personnage n'en avait lors de son décès, alors un autre type de monstre doit être déterminé de nouveau. Un monstre ne gagne pas de points d'expérience et ne progresse donc pas : le personnage qui ne souhaite pas continuer à jouer sous sa nouvelle forme réincarnée est retiré du jeu.

TABLE DE RÉINCARNATION

		Monstres	
	LOI	**NEUTRALITÉ**	**CHAOS**
1 Clerc	1 Gnome	1 Pixie/Esprit follet	1 Kobold
2 Elfe	2 Néandertalien	2 Babouin des rochers	2 Gobelin
3 Nain	3 Chien esquiveur	3 Homme lézard	3 Orque
4 Guerrier	4 Pégase	4 Singe blanc	4 Hobgobelin
5 Tinigens	5 Licorne	5 Centaure	5 Gnoll
6 Magicien	6 Roc, petit	6 Ours-garou	6 Goblours
7 Voleur			7 Rat-garou
8 Classe d'origine			8 Ogre
9 Classe d'origine			9 Loup-garou
10 Monstre			10 Minotaure

S'il le souhaite, le MD est libre de rajouter plus de monstres à ces listes. Ils ne devront pas avoir plus de 6 DV et devraient être au minimum semi-intelligents.

Séparation des eaux Portée: 36 m
Durée: 6 tours

Ce sort crée un passage à travers une étendue d'eau (étang, lac, etc.), permettant ainsi à des créatures de marcher sur le fond. Le passage aura une longueur maximale de 36 m et une largeur de 3 m. Le jeteur du sort peut mettre fin à celui-ci à tout moment sans devoir attendre que sa durée soit arrivée à son terme.

Transmutation de la pierre en chair* Portée: 36 m
Durée: Permanente

Ce sort transforme en chair tout type de roche sur laquelle il est lancé. Il est généralement utilisé pour ramener à leur état normal des personnes qui ont été changées en pierre (par le souffle d'une gorgone, par exemple).

L'inverse de ce sort (**transmutation de la chair en pierre**) transformera la chair d'une créature vivante en pierre. Tous les vêtements et équipements que celle-ci porte seront également changés en pierre. La victime a droit à un jet de protection contre la Pétrification qui, s'il est réussi, annule les effets du sort.

PARTIE 4 : L'AVENTURE

Comment elle commence

Lorsque les joueurs débuteront une campagne dans les contrées sauvages, le MD devrait donner quelques informations au sujet des terres environnantes. Cela comprendra une brève description de la ville de départ ainsi que des PNJ importants qui vivent dans la région, une présentation des cultes locaux pour les clercs, et peut-être quelques rumeurs concernant des lieux dignes d'intérêt.

Villes de départ. Dans les contrées sauvages, les joueurs commencent dans une ville de départ. C'est un endroit où un groupe peut acheter de l'équipement, engager des hommes et des suivants, revendre des trésors (et peut-être faire identifier des objets magiques), mais aussi bénéficier de soins cléricaux en échange d'une "contribution" ou d'un service approprié. Les rumeurs, parfois sources d'aventures, peuvent être glanées dans les auberges ou les tavernes, auprès des différentes guildes ou même auprès des gardes de la ville.

Organisation d'un groupe

Dans les règles de Base de DONJONS & DRAGONS, les joueurs se rendaient directement au donjon à explorer sans affronter aucune difficulté ni danger. Désormais, il leur faut prendre davantage de décisions avant de commencer la partie. Ils doivent décider où aller et de quel matériel ils auront besoin. Ils devront établir un ordre de marche pour les déplacements à travers la contrée et organiser des tours de garde pour la nuit.

Avant de s'enfoncer dans les contrées sauvages, le groupe devrait s'organiser et planifier son expédition comme suit :

1. **Décider où aller** : choisir le but de l'aventure.
2. **Décider quel matériel emporter** : préparer le groupe pour le voyage à accomplir.
3. **Équiper le groupe** : acheter l'équipement dont le groupe aura besoin pour l'exploration de son objectif.
4. **Établir un ordre de marche** : organiser le groupe afin qu'il puisse faire face à toute situation imprévue (combat, embuscade).

Vous trouverez ci-dessous un exemple de la façon dont un groupe s'organise pour partir en aventure :

EXEMPLE : Ulo Barbefer (un nain), Kras Grand-Arbre (un guerrier), Théodorus le Sage (un magicien), Deantha l'Agile (une voleuse) et Rothgar le Puissant (un guerrier) décident de se rendre à la cité de Spécularum. Ils se réunissent dans une taverne pour préparer leur voyage.

Il n'y a aucune route menant directement à Spécularum et personne dans le groupe ne s'y est jamais rendu. Théodorus essaye d'interroger quelques marchands mais trouve que leurs indications sont plutôt vagues. Rothgar tente de trouver une carte indiquant la route, mais sans succès. Finalement, le groupe décide d'engager un guide et deux suivants. (Mais le MD décide de n'autoriser le recrutement que d'un seul suivant et du guide).

Le guide leur dit que le voyage prendra environ trois semaines et Théodorus le Sage se retrouve chargé de dresser la liste de l'équipement dont ils auront besoin. En plus de l'équipement qu'ils possèdent déjà, Théodorus rajoute ce qui suit :

- 8 chevaux (4 pour le groupe, 2 pour le suivant et le guide, et 2 en plus).
- 2 mules (une pour Ulo Barbefer qui refuse de monter sur un cheval, et une pour porter le matériel).
- 7 selles et brides.
- 2 lances (pour Kras et Rothgar).
- 1 ensemble de sacoches de selle (pour la mule de bât).
- 12 flasques d'huile.
- Corde (60 m).
- Livres de sorts (appartenant à Théodorus).
- Couvertures.
- 21 semaines de rations fraîches (3 par personne).
- 21 gourdes d'eau (3 par personne).

Le groupe sait qu'il ne pourra pas trouver de matériel en pleine nature, aussi ont-ils acheté quelques objets en excédent (comme les flasques d'huiles). Ils conviennent de se séparer pour acheter leur équipement individuel puis de se retrouver ensuite à la taverne une fois leurs achats terminés.

Après avoir acheté leur équipement, le groupe passe la porte de la ville. Comme dans un donjon, les aventuriers ont adopté un ordre de marche : Rothgar le Puissant en tête du groupe ; Ulo Barbefer, le suivant, Théodorus le Sage et le guide au second rang ; et enfin Deantha l'Agile et Kras Grand-Arbre à l'arrière. De plus, ils acceptent de laisser Rothgar parler lorsqu'ils rencontreront des étrangers car il a le score de charisme le plus élevé du groupe. Ainsi organisés, ils quittent la ville en direction de Spécularum.

Cartographie

Le MD devra préparer à l'avance une carte de la région où se déroule la campagne, en y notant les caractéristiques générales telles que les types de terrains, les villages, les rivières, etc. Il est plus facile de réaliser des cartes en utilisant du papier déjà imprimé d'un quadrillage hexagonal ou carré. Les quadrillages hexagonaux sont d'ailleurs plus adaptés car ils offrent un choix de six directions à distance égale du point de départ contre seulement quatre pour un quadrillage carré (les diagonales faussent les distances). Ainsi, chaque fois que les règles utilisent le terme "hexagone" en parlant de cartes, cela signifie "un espace sur la carte". L'échelle de ces cartes est généralement de 10 km par hexagone.

Les joueurs voudront sûrement dresser une carte des zones qu'ils traversent. En règle générale ils ne peuvent cartographier que l'hexagone dans lequel ils se trouvent, mais cela peut toutefois varier selon le terrain (on voit plus loin depuis le sommet d'une montagne que du fond d'une vallée).

Se déplacer à travers un hexagone de contrée sauvage n'offre aux joueurs qu'une idée générale de la topographie des lieux et ne laisse entrevoir que les signes évidents de civilisation – routes, cités, châteaux, fermes, etc. Les joueurs n'obtiendront aucune information particulière sur la population locale à moins de passer plus de temps sur place.

Mesure du temps et des déplacements

Contrairement aux aventures en donjon, la mesure des distances parcourues dans les contrées sauvages se calcule en kilomètres plutôt qu'en mètres ; il y est en effet plus facile de se déplacer sur de grandes distances. Le terrain est plus ouvert, la luminosité est meilleure et les aléas sont généralement moins nombreux. Pour calculer la distance qu'un personnage peut parcourir en un jour dans les contrées sauvages, il suffit de changer en kilomètres le nombre de mètres qu'il peut parcourir en un tour ; un individu qui se déplace de 27 m par tour dans un donjon se déplacera donc de 27 km par jour dans les contrées sauvages.

En extérieur, la distance qu'un personnage peut parcourir en un tour de 10 minutes est égale à trois fois celle qu'il parcourt dans un donjon. Ainsi, s'il se déplace de 27 m par tour dans un donjon, alors il se déplacera de 81 m (27 x 3) en extérieur. La distance parcourue en un round de combat est également triplée.

De même, les portées des sorts et des projectiles sont triplées en extérieur. **ATTENTION : LA ZONE D'EFFET D'UN SORT N'EST JAMAIS TRIPLÉE**. Ainsi, une **boule de feu** lancée en extérieur aura une portée de 216 m mais sa zone d'effet ne sera toujours que de 12 m de diamètre.

Les déplacements dans les contrées sauvages sont normalement calculés en termes de nombre de jours de voyage et sont donc désignés ainsi. Un personnage peut se déplacer d'un certain nombre de kilomètres par jour et ce déplacement équivaudra donc à 1 jour de voyage. Si les personnages font une rencontre, le temps est alors calculé en rounds. Les tours de 10 minutes sont rarement utilisés en extérieur.

La vitesse de poursuite en extérieure est égale à 3 fois la vitesse de combat du personnage. L'individu donné en exemple ci-dessus (qui se déplace de 27 m par tour dans un donjon) sera donc capable de se déplacer de 81 m en un round s'il fuit ou pourchasse quelque chose. Une telle vitesse ne pourra être maintenue qu'une courte période et nécessitera un temps de repos immédiatement après.

Le tableau ci-dessous indique la distance en km qu'une créature peut parcourir par jour en fonction de son déplacement par tour.

Déplacement par tour	*Km/Jour*
9 m	9
18 m	18
27 m	27
36 m	36
45 m	45
54 m	54
72 m	72

La vitesse maximale de déplacement d'un groupe ne peut pas excéder celle de son membre le plus lent.

Le type de terrain que traverse un groupe affecte la distance qu'il peut parcourir. Si la topographie ne joue pas sur les rounds de combat ou les tours de 10 minutes, elle peut cependant augmenter ou diminuer le nombre de kilomètres qu'un personnage peut parcourir en un jour. Le tableau ci-après indique les modificateurs apportés selon les différents types de terrains.

Terrain	**Le déplacement est…**
Dégagé, cité, chemin, prairie	normal
Forêt, colline, désert, accidenté	2/3 de la vitesse normale
Montagne, jungle, marais	1/2 de la vitesse normale
Route	3/2 de la vitesse normale

Un groupe peut traverser plusieurs types de terrains du moment qu'il a un potentiel de déplacement suffisant pour le faire. Il est suggéré que tous les déplacements soient arrondis au kilomètre inférieur le plus proche. Par exemple, un groupe qui possède une capacité de déplacement journalière de 18 km commence son périple en terrain dégagé. Il se déplace de 5 km jusqu'à une route (coût : 5 km), emprunte cette route pendant 12 km (coût : 8 km) puis la quitte pour s'enfoncer dans les montagnes sur 2,5 km (coût : 5 km) avant de s'arrêter et d'établir son campement pour la nuit (coût total : 5 + 8 + 5 = 18 km).

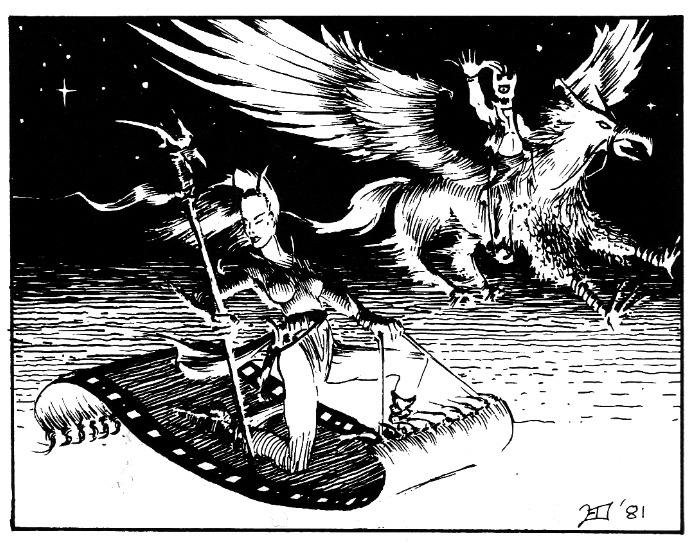
MARCHE FORCÉE : Un personnage peut augmenter le nombre de kilomètres parcourus en une journée en effectuant une marche forcée. Les personnages utilisant cette option se déplaceront d'une fois et demie leur distance de déplacement quotidienne normale. Ainsi, un personnage se déplaçant de 36 km par jour sera capable d'effectuer une marche forcée de 54 km. Un tel effort nécessite que les personnages se reposent durant une journée complète immédiatement après avoir effectué la marche forcée.

Déplacements nautiques

Pour toutes informations concernant les déplacements des navires et autres embarcations, reportez-vous à la **Partie 9, AVENTURES SPECIALES**.

Voyager par les airs

Au cours d'une campagne, les personnages peuvent obtenir la capacité de voler grâce à l'utilisation de tapis volants, d'anneaux, de sorts, de balais volants, et tout autre type d'objet de même nature.



Certains chanceux pourraient même être les heureux possesseurs d'une monture volante. Du fait que voyager par les airs est plus facile et permet d'aller plus vite et plus loin, la distance que l'on peut couvrir en un jour est donc le double de celle normalement parcourue. Ainsi, une créature volante qui se déplace de 54 m par tour pourra effectuer un vol de 108 km en une journée. De plus, une créature en vol ne sera absolument pas affectée par la nature du terrain et ne tiendra donc pas compte des effets de ce dernier sur le déplacement.

Le MD ou les joueurs peuvent souhaiter que les personnages chevauchent des créatures volantes ou que de telles créatures les emportent avec elles dans les airs. Le tableau qui suit donne des indications sur la taille des créatures qui peuvent être transportées par un monstre volant en fonction des DV de celui-ci.

à partir de 3 DV, il peut porter un tinigens (ou plus petit)*
à partir de 6 DV, il peut porter un homme (ou plus petit)
à partir de 12 DV, il peut porter un cheval (ou plus petit)
à partir de 24 DV, il peut porter un éléphant (ou plus petit)

*Les pégases et les hippogriffes ont une morphologie qui leur permet de porter un homme et son équipement.

Obstacles au déplacement

Voyager dans les contrées sauvages, que ce soit sur terre, sur l'eau ou dans les airs, n'est pas toujours aisé car il y a souvent des circonstances ou évènements qui occasionnent retards ou entraves. Il peut s'agir de rivières infranchissables, de falaises imposantes, de cols enneigés, de rapides, de bancs de sables, de chutes d'eau, de forêts denses ou bien de landes ou marais traîtres et dangereux. Les déplacements aériens peuvent être affectés par un orage, des vents violents, du brouillard ou des montagnes bien trop hautes pour être survolées. L'utilisation occasionnelle de tels obstacles rajoutera de l'intérêt et pimentera les voyages en extérieur.

REPOS : Les personnages doivent passer une journée complète à se reposer pour six jours passés à voyager. Le repos peut également être nécessaire après avoir fuit devant des monstres (voir les règles de Base de D&D). Ceux qui ne se reposent pas auront une pénalité de -1 aux jets "pour toucher" et de dégâts lors des rencontres.

Se perdre

Si le groupe ne suit pas un chemin connu ni ne se déplace le long d'une rivière, d'une côte, ou bien en direction d'un point de repère visible, il peut se perdre. Les personnages le découvriront par eux-mêmes au cours de leur déplacement. Le MD gardera une trace de la position réelle du groupe perdu et de la direction qu'il suivait (voir page X56). S'il est perdu, le groupe peut essayer de retrouver la bonne direction, revenir sur ses pas ou trouver des points de repère qu'il reconnaît.

Spécialistes et mercenaires

Durant la partie, les joueurs pourraient avoir besoin d'embaucher des PNJ possédant une formation ou des capacités dans un domaine précis. Ces individus sont appelés *spécialistes*. Les spécialistes ne sont pas des suivants et ne partiront pas en aventures. Un personnage peut embaucher autant de spécialistes qu'il le souhaite du moment qu'il peut les payer. Les spécialistes sont recrutés grâce à l'affichage d'annonces (le MD décidera du coût de ces annonces). C'est le MD également qui décide du nombre de personnes répondant à une annonce (aucune, une ou plusieurs). Cette décision peut être influencée par le type de spécialiste recherché, la taille de la population locale, la réputation de l'employeur, et la rémunération ou la prime offerte. Le joueur doit ensuite choisir qui engager parmi les candidats et régler les détails du salaire avec chacun d'entre eux, le MD jouant le rôle des PNJ lors de ces séances. Le MD peut souhaiter créer des guildes pour diverses professions là où l'on trouve couramment certains types de spécialistes.

Les mercenaires sont des soldats à louer qui se chargent des tâches militaires. Comme les spécialistes, ils n'iront pas en aventure dans des donjons ; ils pourront toutefois participer à des aventures dans les contrées sauvages s'il s'agit de combattre d'autres armées, défendre un château et débarrasser les terres qui l'environnent des monstres qui s'y trouvent. Les joueurs devront être attentifs au moral de leurs mercenaires car un taux de mortalité élevé, une faible rémunération et des mauvais traitements les pousseront à se révolter ou à déserter leur seigneur. Un traitement équitable et un travail à la fois sûr et motivant assureront une plus grande loyauté ainsi que de meilleures chances de victoire sur le champ de bataille.

Ci-après sont donnés les descriptions et les coûts des mercenaires et spécialistes les plus courants. Le MD peut, s'il le souhaite, créer d'autres types de spécialistes.

Alchimiste (1 000 po/mois). Si on lui en donne la formule ou un échantillon, un alchimiste peut fabriquer une potion deux fois plus vite qu'en temps normal et pour un prix deux fois moins élevé. Il peut également effectuer des recherches sur différents types de potions, mais au double du coût et du temps requis pour un magicien.

Armurier (100 po/mois). Pour chaque tranche de 50 combattants engagés par un personnage, 1 armurier sera nécessaire pour entretenir leurs armes et leur équipement. Tout armurier qui ne se consacre pas à cette tâche peut fabriquer des armures et armes non-magiques à raison de 1 armure complète, 3 boucliers ou 5 armes par mois. Pour chaque équipe de 3 assistants dont il dispose (et dont au moins un est forgeron), la production peut être doublée. Un armurier peut avoir jusqu'à 6 assistants

Dresseur d'animaux (500 po/mois). Un dresseur est nécessaire pour entraîner et contrôler tout type de créature autre qu'un cheval, une mule ou un chien (quoiqu'il puisse être requis là aussi si ces animaux sont détenus en grand nombre). Chaque dresseur est spécialisé dans un seul type de créature. Si un personnage souhaite faire dresser un hippogriffe, alors il lui faudra un dresseur d'hippogriffe. Chaque dresseur peut prendre en charge jusqu'à 6 animaux.

C'est le MD qui décide du temps nécessaire pour dresser un animal, mais les directives suivantes devraient être appliquées : le premier "tour" ou manœuvre enseigné devrait prendre au moins un mois, puis chaque tour ou compétence supplémentaire nécessitera au moins 2 semaines de plus. La durée d'apprentissage dépendra de l'intelligence de l'animal, de la complexité du tour ou de la manœuvre, etc. Le dressage ne doit pas être interrompu sinon l'animal devient "indomptable".

Espion (500+ po/mission). Un espion (généralement un voleur) est engagé par un personnage pour espionner un groupe sur lequel il veut obtenir plus d'informations. Cet espion peut être soit un étranger qui tente de se joindre au groupe, soit un membre dudit groupe qui est soudoyé pour espionner. Le MD décide de la durée de la mission. L'espion aura une chance de succès déterminée par le MD en fonction des informations que le personnage employeur souhaite obtenir, de la somme qu'il paie pour la mission, et des précautions prises par le groupe contre les espions. La loyauté de l'espion n'est connue que du MD et il y a toujours un risque qu'il trahisse son employeur.



Ingénieur (750 po/mois). Un ingénieur est nécessaire pour la construction de châteaux et de grands édifices. Les ingénieurs nains sont généralement spécialisés dans les constructions souterraines. Il faut embaucher un ingénieur pour chaque tranche de 100 000 po que coûte une construction.

Marin (Rameur, 2 po/mois ; Matelot, 10 po/mois ; Capitaine, 250 po/mois ; Navigateur, 150 po/mois). Les rameurs sont employés pour manier les rames sur les galères et les drakkars. Ils combattent comme des "hommes normaux" (armés comme des paysans) mais seulement si la situation est désespérée. Les matelots sont généralement des "hommes normaux" capables de manœuvrer un navire et de se battre comme des mercenaires de type fantassins léger (et équipés comme tels) en cas d'attaque. Un capitaine est nécessaire pour tous les grands navires. Il aura les compétences d'un matelot et connaîtra les eaux côtières. Un navigateur sait piloter un navire lors des voyages en haute mer. Tout navire sans navigateur à bord est automatiquement perdu dès que les côtes ne sont plus en vue.

Sage (2 000 po/mois). Un sage est un conseiller, capable de répondre à des questions nécessitant de grandes connaissances. Il y a toujours un risque qu'il ne sache pas répondre à une question peu commune. Le MD devra décider du temps nécessaire et du coût engendré par les recherches pour répondre à de telles questions. Les sages sont extrêmement rares et le MD peut vouloir en limiter le nombre dans une campagne.



Mercenaires

Les mercenaires sont généralement engagés pour garder une forteresse ou un château. Les coûts donnés ci-après ne couvrent que les frais d'entretien ; des armuriers et des forgerons sont également nécessaires pour maintenir leur équipement en bon état. Lors de périodes troubles (temps de guerre), ces coûts sont doublés. Le moral des mercenaires peut faiblir à la suite d'un taux de mortalité élevé, d'une solde trop modeste, de mauvais traitements, etc. Au contraire, un bon traitement et des succès sur le champ de bataille leur conféreront un meilleur moral. Le MD devra déterminer quels types de troupes un personnage pourra engager et à quel moment. Les scores de moral habituels sont :

Milice paysanne	6	Homme d'arme monté	+1
"Horde" barbare	7	Troupe d'élite	+1
Homme d'arme, pillard viking	8	Fanatique, berserker	+2

Type de mercenaire	Coût en PO/mois* Humain	Nain	Elfe	Orque	Gobelin
Paysan	1	-	-	-	-
Fantassin léger/Matelot (cuir, bouclier, et épée)	2	-	4	1	½
Fantassin lourd (cotte de mailles, bouclier, épée)	3	5	6	1½	-
Archer (cuir, arc court, épée)	5	-	10	3	2
Arbalétrier (cotte de mailles, arbalète lourde)	4	6	-	2	-
Archer gallois (cotte de mailles, arc long, épée)	10	-	20	-	-
Cavalier léger (cuir et lance)	10	-	20	-	-
Cavalier moyen (cotte de mailles et lance)	15	-	-	-	-
Archer monté (cheval léger et arc court)	15	-	30	-	-
Cavalier lourd (plates, épée, lance)	20	-	-	-	-
Chevaucheur de loup (cuir et épieu)	-	-	-	-	5
Arbalétrier monté (mule et arbalète)	-	15	-	-	-

* Lors de périodes troubles, le coût est doublé. Ce coût devra être beaucoup plus élevé si le MD permet que des mercenaires accompagnent un PJ en aventure ; ce montant est laissé à l'appréciation du MD.

Les coûts donnés pour chaque type de troupe inclus la nourriture et l'équipement de base du soldat. Les mercenaires auront déjà leurs propres armes et leur armure. Des armuriers et forgerons seront toujours nécessaires pour entretenir les armes et armures.

Alchimiste	1 000 po/mois	Sage	2 000 po/mois
Armurier	100 po/mois	Rameur	2 po/mois
Dresseur d'animaux	500 po/mois	Matelot	10 po/mois
Espion	500+ po/mois	Capitaine	250 po/mois
Forgeron	25 po/mois	Navigateur	150 po/mois
Ingénieur	750 po/mois	Mercenaire	variable

POINTS D'EXPÉRIENCE

Les points d'expérience sont attribués comme expliqué dans les règles de Base de D&D. Le tableau se trouvant dans le manuel de Base étant limité aux monstres de 6 DV ou moins, vous trouverez ci-dessous un nouveau tableau incluant les monstres plus puissants :

POINTS D'EXPÉRIENCE POUR LES MONSTRES

Dés de Vie des monstres	Valeur de base	Primes pour capacités spéciales
Moins de 1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	35	15
3+	50	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
8	650	550
9 à 10+	900	700
11 à 12+	1 100	800
13 à 16+	1 350	950
17 à 20+	2 000	1 150
21+*	2 500	2 000

* Pour chaque DV supplémentaire au-dessus de 21, ajoutez 250 points à la valeur de base ainsi qu'à la prime de la créature.

PARTIE 5 : RENCONTRE

Les rencontres en extérieur sont traitées plus ou moins comme celles en donjons. Les principales différences portent sur le fait qu'il y a un risque de se perdre, que les distances sont bien plus élevées, et que la **fuite** bénéficie d'une procédure particulière. Le MD doit aussi décider à quel moment de la journée a lieu la rencontre afin de savoir quel type de terrain le groupe est en train de traverser à ce moment-là (et donc quels types de monstres peuvent être rencontrés). La plupart des rencontres auront lieu en milieu de journée ou bien le soir après que le groupe a établi son campement. Les rencontres de nuit nécessitent que le groupe dispose de sources de lumière pour pouvoir la gérer.

MESURE DU TEMPS ET DES DISTANCES DURANT LES RENCONTRES : Tout comme dans les règles de Base de D&D, l'écoulement du temps durant les rencontres se mesure en rounds de 10 secondes chacun. En revanche, les distances en extérieur sont multipliées par 3 par rapport à celles en donjon. Ainsi, tous les déplacements et toutes les portées sont **triplés** (mais pas la zone d'effet d'un sort, celle-ci reste inchangée). Par exemple, un personnage non encombré peut se déplacer de 108 m par round ; et une boule de feu peut atteindre une cible située jusqu'à 216 m, mais sa zone d'effet n'est toujours que de 12 m de diamètre.

Ordre des évènements dans une journée de jeu

1. Le groupe décide de la direction qu'il emprunte.
2. Le MD vérifie si le groupe se perd (1d6, voir page X56).
3. Le MD lance 1d6 pour vérifier la présence de monstres errants (voir page X57).
4. Si les personnages ne rencontrent aucun monstre, la journée se termine. S'ils rencontrent des monstres, le MD doit déterminer leur type et leur Nombre Rencontré.
5. Le MD lance 4d6 pour connaître la distance qui sépare les monstres du groupe.
6. Le MD lance 1d6 pour vérifier l'effet de surprise
7. Le MD et le groupe lancent 1d6 pour savoir qui va prendre l'initiative (qui va se déplacer le premier).
8. Le MD lance 2d6 pour la Réaction des monstres (voir **Réaction des monstres**).
8. Le groupe et le monstre réagissent. (Si ça débouche sur un **Combat**, voir page X24).
10. Fin du tour : Si nécessaire, le MD devra vérifier le nombre de points de vie qui restent aux personnages, s'il y a des changements dans l'ordre de marche, et la durée de tous les sorts en cours d'exécution.

NOMBRE RENCONTRÉ : Le nombre de monstres rencontrés dépend parfois du type de terrain où se produit la rencontre. Sinon, une fourchette indiquant le nombre possible de monstres rencontrés est suggérée dans la description de chaque monstre (à la rubrique **No. Rencontré**). C'est la fourchette donnée entre parenthèses qui sera utilisée pour les rencontres en extérieur. Le MD devrait toujours prendre en compte la force du groupe pour décider du nombre de monstres qui seront rencontrés.

DISTANCE : La distance qui sépare les monstres des personnages lors d'une rencontre est beaucoup plus élevée en extérieur qu'en donjon. Cette distance peut néanmoins dépendre du type de terrain où elle a lieu ; un monstre qui surgit d'une ravine située à seulement 18 m sera rencontré à cette distance. Si vous n'êtes pas certain de la distance à laquelle se trouve le monstre, lancez 4d6 et multipliez le résultat par 9. Le résultat (36-216) est la distance à laquelle la 1ère rencontre avec le monstre aura lieu, exprimée **en mètres**.

SURPRISE : La surprise est traitée de la même façon que dans les règles de Base de D&D, à l'exception que si l'un des groupes est surpris, alors la distance de rencontre ne sera que de 9-36 mètres. Le groupe qui surprend l'autre peut se déplacer et attaquer sans que l'autre groupe ait la moindre chance de se déplacer ou de riposter au cours de ce round. Un groupe qui est surpris par trois créatures ou plus peut être encerclé par ces dernières.

INITIATIVE : Au début de chaque round de combat, il faut déterminer quel camp a l'initiative et ainsi agira en premier. Pour ce faire, chaque camp lance 1d6 (le MD lance pour les monstres). Celui qui obtient le score le plus élevé se déplace et attaque le premier durant le combat pour ce round. S'ils obtiennent le même chiffre, le MD peut décider que soit les deux camps relancent les dés, soit les combats et déplacements se déroulent en même temps (c'est le combat **simultané**).

Les deux camps doivent rejouer l'initiative à *chaque* round. S'ils obtiennent le même résultat à leur lancer de dé, alors le combat est simultané et les deux groupes peuvent être tués !

RÉACTION DES MONSTRES : Si le MD n'a pas planifié la réaction des monstres à l'avance, il peut alors la déterminer en lançant 2d6 puis en consultant le tableau de réaction des monstres ci-dessous.

Réactions des monstres

Résultat du Dé	Réaction
2	Attaque immédiate
3-5	Réaction hostile, attaque possible
6-8	Réaction incertaine, monstre dans l'embarras
9-11	Pas d'attaque, le monstre s'en va ou réfléchit aux propositions
12	Amitié enthousiaste

FUITE : En extérieur, tout groupe qui bénéficie de l'effet de surprise peut toujours éviter une rencontre s'il le désire. Si le groupe ne bénéficie pas de l'effet de surprise mais veut quand même éviter une rencontre, on utilise la **table de fuite**. Comparez la taille du groupe au nombre de créatures rencontrées. Le résultat indique le pourcentage de chances de réussir à s'enfuir. Si un groupe important se sépare en plusieurs petits groupes, lancez le dé pour chacun d'eux. Tout groupe qui n'a pas été surpris aura toujours au moins 5% de chances de pouvoir s'enfuir.

Table de fuite

	Taille du groupe				Chances
	1-4	5-12	13-24	25+	de fuite
Nombre de créatures rencontrées	-	-	-	1-10	10%
	-	-	1-6	11-30	25%
	-	1-3	7-16	31+	35%
	1	4-8	17+	-	50%
	2-3	9+	-	-	70%
	4+	-	-	-	90%

Le MD peut ajuster les chances de fuite suivant le terrain, les différences de vitesse et autres circonstances. Par exemple, le fait de se trouver dans les bois pourrait augmenter les chances de fuite de 25 % ou, si le groupe est surpris, lui accorder 10 % de chances de pouvoir s'enfuir. Si un groupe se déplace au moins deux fois plus vite que l'autre, les chances de fuite pourront être augmentées (s'il est celui qui s'enfuit) ou réduites (s'il est le poursuivant) de 25 %. Bien qu'il puisse paraître étrange qu'il soit plus facile de fuir un groupe composé de nombreux adversaires, l'explication en est toute simple. Un groupe réunissant de nombreuses créatures fait beaucoup plus de bruits et est plus facile à repérer (et donc éviter) qu'un petit groupe. De plus, un groupe important est contraint de se déplacer à la vitesse de son membre le plus lent. Mais si un tel groupe envoie quelques membres en éclaireurs, alors il sera plus difficile de lui échapper.

POURSUITE : Si le groupe ne parvient pas à s'échapper, il devra combattre ou bien fuir dans une direction aléatoire (sans pouvoir la cartographier). Si les poursuivants sont plus rapides, il y a alors 50% de risques qu'il soit rattrapé. S'il ne l'est pas, il peut tenter de nouveau de s'échapper. Cette procédure est répétée jusqu'à ce que le groupe parvienne enfin à s'enfuir ou soit finalement rattrapé. (La poursuite peut ainsi durer plusieurs jours si les poursuivants sont vraiment déterminés à rattraper le groupe.)

COMBAT

La **procédure générale pour le combat** est la même que dans les règles de Base de D&D.

Procédures générales pour le combat

A. Déterminer quel camp a l'initiative (1d6).

B. La priorité revient au camp qui a l'initiative :
  1. Vérifier le moral, si nécessaire
  2. Déplacement
  3. Tirs de projectiles
  4. Sorts
  5. Mêlée ou combat au corps-à-corps

C. Les camps suivants agissent ensuite de la même manière chacun leur tour.

D. Le MD gère toute reddition, fuite, etc.

Le combat se déroule généralement comme dans les règles de Base de D&D, la seule différence étant que les tableaux ont été maintenant étendus. Le chiffre requis pour toucher est déterminé en comparant le niveau ou le nombre de dés de vie de l'attaquant à la Classe d'Armure du défenseur. Le tableau des **Attaques des personnages** a le type de classe et les niveaux listés dans les trois colonnes de gauche. Pour déterminer le chiffre requis "pour toucher", trouvez dans la colonne correspondant à la classe de l'attaquant la ligne qui correspond à son niveau ; le chiffre "pour toucher" se trouve sur cette ligne au niveau de la colonne correspondant à la Classe d'Armure du défenseur. Par exemple, un guerrier du 8e niveau touche une Classe d'Armure 2 sur un résultat de 12 ou plus.

Déplacement défensif

Comme expliqué précédemment, les déplacements lors d'un combat sont gérés en *round*. Cependant, une fois que les adversaires sont engagés dans une mêlée, seuls les déplacements défensifs sont possibles, aussi bien pour les personnages que pour les monstres. Un personnage qui désire utiliser ce genre de déplacement doit le préciser *avant* que le dé d'initiative ne soit lancé pour ce round. Les créatures qui ont tué tous leurs adversaires ne sont plus considérées comme étant en mêlée.

SE REPLIER EN RÉSISTANT signifie qu'un défenseur recule lentement tout en combattant. Le déplacement à reculons est limité à la moitié du déplacement normal par round (ou moins). Il *doit* y avoir suffisamment d'espace pour reculer. Dans une mêlée au coude à coude, les personnages ou monstres se trouvant derrière une créature qui tente de se replier l'en empêcheront.

BATTRE EN RETRAITE : Tout déplacement en arrière de plus de la moitié du taux normal de déplacement est assimilé à une retraite. Si une créature tente de battre en **retraite**, elle ne peut plus combattre et son adversaire est autorisé à ajouter +2 à tous ses lancers "pour toucher". En plus de ce bonus, les attaques se font sur la Classe d'Armure du défenseur *sans le bouclier* (comme dans le cas d'une attaque par derrière).

Jets de protection

Plus les personnages progressent en niveau d'expérience, plus leurs jets de protection sont faciles à réaliser. Par exemple, un clerc du 3e niveau réussit un jet de protection contre le Poison sur un résultat de 11 ou plus, tandis qu'un clerc du 10e niveau réussit le même jet de protection sur un résultat de 6 ou plus. Les tableaux étendus de jets de protection sont donnés ci-dessous.

CLERC

Niveau du Clerc	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	12
9-12	6	7	9	11	9
13-16	3	5	7	8	7

ELFE

Niveau de l'elfe	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-3	12	13	13	15	15
4-6	10	11	11	13	12
7-9	8	9	9	10	10
10	6	7	8	8	8

GUERRIER

Niveau du guerrier	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
Homme normal	14	15	16	17	17
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	10	12
10-12	6	7	8	8	10
13-15	4	5	6	5	8

MAGICIEN

Niveau du magicien	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-5	13	14	13	16	15
6-10	11	12	11	14	12
11-15	8	9	8	11	8

NAIN / TINIGENS

Niveau du nain / du tinigens	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-3	8	9	10	13	12
4-6	6	7	8	10	10
7-9	4	5	6	7	8
10-12*	2	3	4	4	6

*(Nain seulement)

VOLEUR

Niveau du voleur	Rayon mortel ou poison	Baguettes magiques	Paralysie ou pétrification	Souffle de dragon	Bâtonnets, bâtons ou sorts
1-4	13	14	13	16	15
5-8	12	13	11	14	13
9-12	10	11	9	12	10
13-16	8	9	7	10	8

On estime que l'équipement du personnage résiste si le personnage lui-même survit. Mais si le personnage est tué par un type d'attaque spéciale (**boule de feu**, souffle de dragon, etc.), alors on considère que son équipement normal est détruit. Le MD peut attribuer aux objets magiques un jet de protection identique à celui du personnage et, si certains de ces objets ont un bonus au combat, rajouter ce bonus à leur jet de protection (une **armure +2** aura un bonus de +2 à son JP, un **anneau de protection +1** aura +1, etc.).

Dégâts variables selon l'arme

Dégâts	Type d'Arme
1-4 (1d4)	Gourdin/Massue
1-4 (1d4)	Pierre de fronde
1-4 (1d4)	Dague
1-4 (1d4)	Torche
1-4 (1d4)	Javelot (petit épieu de jet)
1-4 (1d4)	Bâton*
1-6 (1d6)	Carreau* (flèche d'arbalète)
1-6 (1d6)	Épée courte
1-6 (1d6)	Épieu
1-6 (1d6)	Flèche
1-6 (1d6)	Hachette
1-6 (1d6)	Lance
1-6 (1d6)	Marteau de guerre
1-6 (1d6)	Masse d'armes
1-8 (1d8)	Épée
1-8 (1d8)	Hache de bataille*
1-10 (1d10)	Épée à 2 mains*
1-10 (1d10)	Arme d'hast*

* armes à deux mains

Combat sans arme
Un personnage qui s'engage dans un combat alors qu'il n'a pas d'arme (quelle qu'en soit la raison) infligera 1-2 points de dégâts (plus les éventuels ajustements dus à la force) en cas d'attaque réussie. Toutes les règles habituelles concernant le combat s'appliquent au combat sans arme.

Autres formes d'attaques

HUILE. L'huile (qui est transportée dans de petites bouteilles appelées **flasques**) peut être lancée comme un projectile. Elle peut aussi être répandue sur le sol d'un donjon puis enflammée. L'huile enflammée infligera 1-8 (1d8) points de dégâts à toute créature prise dans les flammes (ou qui tente de franchir une zone contenant de l'huile qui brûle). L'huile enflammée ne blessera pas un monstre dont les armes naturelles sont le feu (comme le dragon rouge). Le feu infligera des dégâts à certains monstres **morts-vivants** ; ceux-ci sont les momies, les squelettes, les zombies, les goules et les nécrophages (quoique ces derniers ne subiront que la moitié des dégâts).

Une flasque contient assez d'huile pour couvrir une zone de 1 m de diamètre. Une zone d'huile enflammée brûlera pendant un tour. De l'huile projetée sur une créature s'écoulera le long de son corps, ne la brûlant que pendant 2 rounds. L'huile doit être enflammée pour infliger des dégâts, sinon elle ne fera que rendre ce qu'elle couvre glissant. La chance pour que l'huile s'enflamme dépend de la situation et est laissée à l'appréciation du MD. Mettre une torche enflammée en contact avec de l'huile embrasera quasiment toujours cette dernière. D'autres méthodes seront peut-être moins efficaces.

EAU BÉNITE. Elle doit être stockée dans de petites bouteilles en verre (appelées **fioles**) spécialement conçues pour lui permettre de conserver ses propriétés sacrées. Pour que l'eau bénite inflige des dégâts, il faut lancer la fiole (comme un projectile) et réussir à toucher la cible. Les effets sur un mort-vivant sont identiques à ceux d'une flasque d'huile enflammée : 1-8 points de dégâts par round pendant 2 rounds.

COMBAT À LA LANCE. La lance est un épieu spécialement long dont l'efficacité est optimale lorsqu'il est manié par un combattant chevauchant une monture. Si le terrain est dégagé et plat, il est alors possible de charger tout adversaire qui se trouve à une distance de 18 m ou plus. Si la créature chargée est touchée, les dégâts sont **doublés**. Dans toutes les autres circonstances, la lance est équivalente à un épieu.



COMBAT TERRESTRE DE MASSE. Bien que les batailles à grande échelle ne soient pas traitées dans ces règles, il est possible de les résoudre en utilisant des règles pour figurines telles que ÉPÉES & SORTILÈGES.

COMBAT NAVAL. Le combat naval entre de petites embarcations débute généralement par des tirs de projectiles et l'utilisation de magie. Puis quand les bateaux sont suffisamment proches, le navire ennemi est accroché à l'aide de grappins et abordé (vous trouverez plus de détails sur le combat naval page X64).

COMBAT AÉRIEN. En combat aérien, c'est habituellement la créature qui se trouve à l'altitude la plus élevée qui a l'avantage. (Le MD devrait inscrire sur un papier l'altitude à laquelle se trouve chaque créature.) La vitesse et l'altitude sont en général les facteurs de comparaison les plus importants entre chaque adversaire. Durant un combat aérien, un personnage qui lance des sorts ou tire des projectiles a besoin d'être stable. Un sort de **vol**, un **tapis magique** ou tout autre moyen similaire offre la stabilité adéquate. Au contraire, une monture qui vole en battant des ailes n'est absolument **pas** stable !

Surprise. Certaines créatures volantes bénéficiant de l'effet de surprise peuvent opérer une attaque "en piqué" sur un adversaire situé en contrebas. Si cette attaque est réussie, les dégâts sont doublés.

Lancer de sorts. Un personnage ne peut lancer de sorts que s'il se trouve sur un support stable. La plupart des objets magiques en revanche ne nécessitent pas de support stable pour fonctionner.

Tirs de projectiles. Un personnage qui tire des projectiles depuis un support instable aura une pénalité de -4 au toucher. Hormis ceci, les règles habituelles du tir de projectiles s'appliquent.

Bombardement. Ce type d'attaque (généralement effectuée avec des pierres) doit être réalisé à une altitude de 90 m ou moins. Le nombre nécessaire "pour toucher" est de 16 ou plus. La quantité de

pierres transportées dépend de la taille de la créature. Par exemple, une créature pouvant porter un cavalier de taille humaine peut à la place transporter suffisamment de pierres qui infligeront 2-12 (2d6) points de dégâts à toutes les créatures qu'elles touchent dans une surface de 3 m x 3 m.

Le MD est libre de rajouter aux règles données ci-dessus toutes celles qu'il lui semble nécessaire ; par exemple, des règles pour gérer l'ascension, les plongeons, les virages, les chutes, etc.

MORAL (option)

Toute créature engagée dans un combat peut tenter de fuir ou de se rendre. Les personnages ne sont jamais dans l'obligation d'agir ainsi, car ils réagissent en fonction de ce que veulent les joueurs. Les PNJ et les monstres peuvent cependant décider de s'enfuir ou se rendre. Pour gérer cette situation, on attribue un **score de moral** à chaque monstre. Un bon moral (score de moral élevé) indique le désir de se battre quelles que soient les chances. Le contraire indique une tendance à la panique et le désir d'abandonner le combat.

SCORE DE MORAL : Un score de moral (allant de 2 à 12) est donné avec chaque description de monstre. Plus le score est élevé, meilleur est le moral. 6-8 correspond à un score moyen. 2 indique que le monstre ne se battra pas tandis que 12 signifie que le monstre se battra jusqu'à la mort sans tester son moral. Pour toute créature avec un score entre 2 et 12, il est bon de tester son moral au cours d'un combat (comme expliqué ci-après).

COMMENT VÉRIFIER LE MORAL : Pour tester le moral, lancez 2d6 : si le résultat est supérieur à leur score de moral, les monstres essaieront de **battre en retraite** ou de **se replier en résistant** (Voir **Déplacement défensif**, page X24), si le résultat est inférieur ou égal à leur score de moral, ils continueront à se battre.

QUAND VÉRIFIER LE MORAL : D'une façon générale, on effectue un test de moral dans les cas critiques au beau milieu d'un combat. De préférence :

1. Après qu'un des camps a subi sa 1ère perte au combat (monstres ou personnages),
2. Quand la moitié des monstres ont été mis hors de combat (tués, endormis par magie, etc.)

Les monstres qui réussissent *deux fois* leur test de moral combattront jusqu'à la mort.

AJUSTEMENTS POUR LE MORAL : Le moral change au gré des situations à moins qu'il ne soit de 2 ou de 12. Les ajustements seront permanents ou temporaires, et le choix de leur attribution est laissé au MD. Un maximum de + 2 ou - 2 est conseillé.

MORAL DES SUIVANTS : Le score de moral d'un suivant ou d'un mercenaire est basé sur le score de charisme du joueur qui loue ses services. Les suivants doivent tester leur moral après chaque aventure. Si jamais le test est raté, ils ne repartiront pas en aventure avec leur employeur. Il n'est pas nécessaire pour eux de tester leur moral lors des combats à moins que le danger ne soit plus grand que prévu. Si un suivant reçoit une part égale du trésor en récompense de ses services au long de plusieurs aventures, son score de moral peut augmenter d'un point et ceci de façon permanente.

REDDITION : Un personnage ou une créature peut offrir de se rendre à n'importe quel moment. Cependant, l'adversaire peut très bien refuser et même continuer à se battre, ce qui l'empêche d'écouter. Le MD dirigera les pourparlers de reddition qui peuvent avoir lieu entre les monstres et les personnages. Même les créatures inintelligentes agiront généralement de façon raisonnable et tenteront de s'enfuir d'une bataille où il n'y a plus rien à espérer. La reddition arrivera généralement si, après avoir échoué à son test de moral, le défenseur ne peut prendre la fuite dans de bonnes conditions de sécurité.

ATTAQUES DES PERSONNAGES

Niveau et Classe du Personnage			**Nombre requis sur 1d20 pour toucher la Classe d'Armure indiquée**												
GUERRIERS*	**CLERCS****	**MAGICIENS**	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**	**-1**	**-2**	**-3**
homme normal			11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
1-3	1-4	1-5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
4-6	5-8	6-10	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
7-9	9-12	11-15	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
10-12	13-16	16-20	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
13-15	17-20	21-25	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

* ainsi que les Elfes, Nains et Tinigens

** ainsi que les Voleurs

ATTAQUES DES MONSTRES

Dés de Vie des Monstres	**Classe d'Armure du défenseur**												
	9	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**	**-1**	**-2**	**-3**
Jusqu'à 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
1+ jusqu'à 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
2+ jusqu'à 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
3+ jusqu'à 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
4+ jusqu'à 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
5+ jusqu'à 6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
6+ jusqu'à 7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
7+ jusqu'à 9	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
9+ jusqu'à 11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
11+ jusqu'à 13	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
13+ jusqu'à 15	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
15+ jusqu'à 17	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
17+ jusqu'à 19	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
19+ jusqu'à 21	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
21+ ou plus	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8

Une attaque en mêlée ou par tirs de projectiles n'atteint pas systématiquement sa cible. La possibilité qu'a une attaque de réussir est donnée par un chiffre entre 1 et 20 et est déterminée en comparant le niveau ou les dés de vie de l'attaquant à la classe d'armure (CA) de l'adversaire. On utilise deux tableaux de références différents selon que ce sont les personnages (PJ ou PNJ) qui attaquent ou les monstres. **Lancer 1d20 : si le nombre obtenu est supérieur ou égal au nombre inscrit dans le tableau, alors l'attaque est réussie**. À moins que des armes magiques ou en argent ne soient nécessaires pour causer des dégâts (et non disponibles), un résultat de **20** sur le dé sera **toujours une réussite**, et un résultat de 1 sera **toujours un échec**.

PARTIE 6 : MONSTRES

Cette section enrichie la liste de monstres fournie dans les règles de Base de D&D en décrivant les nombreuses nouvelles créatures que l'on trouve dans les contrées sauvages. Celles-ci sont classées par ordre alphabétique afin d'en faciliter la consultation.

Lorsque le nom d'un monstre est suivi d'un astérisque (*), cela signifie qu'on ne peut le combattre qu'avec la magie ou bien en utilisant une arme soit en argent, soit magique ou soit spéciale.

La **Classe d'armure** (CA) de chaque monstre est donnée par un chiffre, comme pour la CA des personnages. Ce chiffre tient compte de l'armure portée par le PNJ ou de la résistance de la peau du monstre ainsi que de sa rapidité et de son agilité.

Les **Dés de vie** indiquent le nombre de dés à huit faces (d8) à lancer pour déterminer les points de vie d'un monstre, ainsi que tout ajustement à ces points de vie (en + ou en -). Les dés de vie d'un monstre sont la valeur sur laquelle se base le MD lorsqu'il conçoit une aventure pour des personnages d'un niveau donné. La présence d'objets spéciaux et de personnages particuliers peut l'amener à ajuster cette valeur. Comme dans les règles de Base de D&D, un astérisque placé après les dés de vie signifie que la prime pour capacités spéciales doit être ajoutée quand le MD donne les points d'expérience ; s'il y a deux astérisques, alors cette prime est doublée.

Déplacement indique de combien de mètres un monstre peut se déplacer en un tour. Le nombre inscrit entre parenthèses est le nombre de mètres qu'il peut parcourir en un round de combat. Certains monstres auront des déplacements spéciaux : en nageant, en creusant, en volant, en se déplaçant sur une toile, etc.

Attaques indique le nombre et le type d'attaques que le monstre peut faire dans un round. Les créatures humanoïdes utilisent généralement des armes tandis que les autres monstres ont des formes d'attaques plus naturelles, comme des griffes, des morsures, des cornes, des pinces, etc. Quelques explications sur les attaques spéciales suivent le paragraphe sur les dégâts.

Dégâts indique le nombre de points de dégâts occasionnés par une attaque réussie de la part du monstre. Les dégâts sont listés dans le même ordre que les types d'attaques énumérés dans la section **Attaques**. (Quand un monstre réussit à toucher, le MD doit lancer le(s) dé(s) correspondant(s) aux dégâts occasionnés par l'attaque en question, par exemple (3-18) = 3d6. À la suite des dégâts peuvent être indiquées des attaques spéciales, telles que poison, pétrification, paralysie, absorption d'énergie, etc.). Les explications de certaines de ces attaques spéciales sont données ci-après :

Charge : Une charge se produit lorsqu'une créature fonce dans un combat en mêlée. Dès lors que les adversaires sont au contact, plus aucune charge ne peut être effectuée ; de même, il n'est pas possible de charger dans une forêt, en montagne, dans la jungle, dans des marais ni dans des terrains accidentés, bref partout où courir est difficile. La créature qui charge doit pouvoir courir sur une distance minimale de 18 m. Si elle possède de grandes cornes ou défenses, alors les dégâts sont doublés en cas d'attaque par charge réussie. Toucher une créature qui charge avec un épieu ou une arme d'hast fichée dans le sol lui infligera doubles dégâts.

Dégâts continus : Certains types d'attaques (constriction, drainage de sang, engloutissement, etc.) continuent d'infliger automatiquement des dégâts chaque round après la première attaque réussie. Tuer le monstre est généralement le seul moyen de stopper ça.

Absorption d'énergie : Une attaque réussie lancée par certains monstres **morts-vivants** aura pour effet d'absorber l'énergie de la victime. Contrairement à d'autres attaques spéciales, il n'y a aucun jet de protection possible contre cette perte d'énergie. Chaque perte d'énergie détruit un niveau d'expérience pour un personnage, ou un dé de vie pour un monstre. La créature victime d'une telle attaque perd les pouvoirs que lui conférait son niveau précédent (niveau d'attaque, jets de protection, sorts, etc.), et cela sans espoir de guérison. (Nota : dans les règles COMPAGNON de D&D, il y a un moyen magique de guérir les pertes d'énergie).

Engloutissement : Il s'agit d'une attaque où l'adversaire est entièrement avalé. Cette attaque réussit toujours sur un résultat de 20 au jet "pour toucher". Ce chiffre peut être modifié dans le cas des créatures de grande taille. Une créature avalée subira chaque round le nombre de dégâts indiqué jusqu'à ce qu'elle finisse par mourir. Si la victime avalée possède une arme tranchante, elle peut attaquer la créature de l'intérieur, mais avec une pénalité de -4 sur ses jets "pour toucher". Être avalé peut avoir aussi d'autres effets (paralysie, perte de conscience, etc.). La victime sera complètement digérée et non récupérable au bout de 6 tours de jeu après sa mort.

Attaque en piqué : C'est une attaque plongeante effectuée par certains monstres volants. Si celui-ci bénéficie de l'effet de surprise, alors les dégâts sont doublés. Une attaque en piqué ne peut pas être effectuée sur un adversaire protégé par le couvert d'une forêt dense ou d'une jungle. Un résultat de 18 ou plus au jet "pour toucher" signifie que la créature a agrippée sa victime et essaye de l'emmener avec elle dans les airs. Si la victime est trop lourde, le monstre la relâche et l'attaque ensuite normalement le round suivant.

Piétinement : Ce type d'attaque est effectué par un monstre qui utilisera sa taille et son poids pour tenter d'écraser un adversaire. Les créatures possédant une attaque par piétinement ont chaque round 75% de chances d'y recourir et 25% de chances d'utiliser un autre type d'attaque. Les attaques par piétinement contre des créatures de taille humaine ou plus petites rajoutent +4 au jet "pour toucher" du monstre. Le MD peut décider que les troupeaux comprenant 20 ou plus animaux normaux, tels que par exemple des chevaux, peuvent paniquer et piétiner tout ce qui est sur leur passage, infligeant alors 1-20 points de dégâts.

No. Rencontré ou Nombre Rencontré indique le nombre de monstres apparaissant lors d'une rencontre. Le MD est bien sûr libre de modifier ce nombre en fonction de la puissance du groupe des personnages.

Le premier nombre est celui des monstres rencontrés dans un niveau de donjon correspondant à leur niveau. Ces monstres peuvent bien sûr être rencontrés dans un niveau supérieur ou inférieur au leur. Au cas où ils seraient rencontrés dans un niveau inférieur à leur niveau normal, il devrait y avoir moins de monstres, et dans le cas d'un niveau supérieur, il devrait y en avoir plus.

Le nombre donné entre parenthèses est le nombre de ces monstres que l'on pourrait croiser dans les contrées sauvages (ou dans leur repaire s'ils sont rencontrés dans un donjon). Le nombre de monstres au sein de leur repaire dans les contrées sauvages sera généralement 5 fois celui en donjon.

Un 0 à côté de la mention No. Rencontré signifie que le monstre ne se trouvera dans un donjon (ou dans les contrées sauvages) que si le MD le place spécialement là.

JP comme indique la classe de personnage et le niveau auquel le monstre se réfère en cas de sauvegarde. Les monstres non-intelligents effectuent leurs jets de protection à la moitié de leur niveau en arrondissant au nombre supérieur. La plupart des monstres se sauvegardent comme les Guerriers. Certains monstres enchantés, de nature magique ou ayant des compétences spéciales, auront leurs jets de protection ajustés comme indiqué dans leur description.

Le **Moral** est utilisé pour déterminer les réactions des monstres durant un combat. Le MD peut apporter des modifications à ce score selon les circonstances. Pour tester le moral, il lance 2d6 et si le nombre obtenu est plus grand que le score de moral, alors le monstre tentera de fuir ou de se rendre.

Type de trésor donne la lettre correspondant au type de trésor généralement trouvé dans le repaire du monstre. Les monstres errants ont rarement des trésors sur eux à moins que le type de trésor indiqué ne soit un trésor individuel. Les monstres inintelligents n'ont normalement pas de trésor, bien qu'il soit possible d'en trouver un sur le corps d'une ancienne victime se trouvant à proximité.

Alignement indique si le monstre est Loyal, Neutre, ou Chaotique. Les monstres non-intelligents sont généralement Neutres. Le MD doit faire attention à jouer correctement l'alignement de chaque monstre.

Animaux, normaux et géants : voir **Animaux préhistoriques, Antilope** (Troupeau d'animaux), **Belette, Chameau, Cheval, Éléphant, Faucon** et **Rhinocéros**.

Animaux préhistoriques : voir **Mastodonte, Ptérosaure, Stégosaure, Titanothère, Tricératops et Tyrannosaure.**

Antilope (Troupeau d'animaux)

Classe d'armure :	7	No. Rencontré :	0 (3-30)
Dé(s) de Vie :	(Variable 1-4)	JP Comme :	Guerrier : 1 ou 2
Déplacement :	72m (24m)	Moral :	5
Attaque(s) :	1 coup de tête	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	1-4 ou 1-6 ou 1-8	Alignement :	Neutre

Cette catégorie inclut la plupart des créatures sauvages et herbivores, comme les cerfs, les buffles, les élans, les wapitis, les chèvres et les rennes. On en croisera toujours au moins une espèce, et ceci quel que soit le climat. Le nombre de dés de vie de la créature et les dégâts qu'elle inflige dépendent de sa taille. Les cerfs, antilopes et chèvres ont généralement 1 ou 2 DV ; les rennes et les buffles en ont 3, tandis que les élans et les wapitis en ont 4. Seuls les mâles attaquent à coup de tête. Si plus de 2 créatures sont rencontrées, il y aura 1 mâle pour 4 individus, le reste étant des femelles et des petits. Les petits auront la moitié des points de vie normaux alors que les mâles auront 1-4 points de vie en plus. Les femelles et les petits s'enfuiront au moindre danger pendant que les mâles les protègeront

Apparition*

Classe d'armure :	3	No. Rencontré :	1-4 (1-6)
Dé(s) de Vie :	4**	JP Comme :	Guerrier : 4
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	12
En vol :	72m (24m)		
Attaque(s) :	1 toucher + spécial	Type de Trésor :	E
Dégât(s) :	1-6 + perte d'énergie	Alignement :	Chaotique

Une apparition est un monstre **mort-vivant** qui absorbe l'énergie vitale de ses victimes. Son corps immatériel, dont l'apparence est celle d'une personne pâle d'allure humaine et presque transparente, semble fait d'une brume épaisse. Elle est immunisée aux sorts de **sommeil, charme** et **paralysie**. Une apparition ne peut être touchée que par des armes magiques ou en argent, mais ces dernières ne lui infligeront que la moitié des dégâts.

Quand une apparition réussit à toucher en mêlée, elle inflige 1-6 points de dégâts et absorbe un niveau d'énergie (voir **spectre**). Les apparitions hantent les endroits déserts ou les lieux d'habitations de créatures qu'elles ont tué ou fait fuir. Les personnages tués par une apparition deviendront eux-mêmes des apparitions au bout d'un jour et seront sous le contrôle de celle qui les a tués.

Baleine

	Épaulard	*Narval*	*Cachalot*
Classe d'armure :	6	7	6
Dé(s) de Vie :	6	12	36
Déplacement (en nageant) :	72m (24m)	54m (18m)	54m (18m)
Attaque(s) :	1 morsure	1 corne/ 1 morsure	1 morsure
Dégât(s) :	1-20	2-12/1-8	3-60
No. Rencontré :	0 (1-6)	0 (1-4)	0 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 3	Guerrier : 12	Guerrier : 15
Moral :	10	8	7
Type de Trésor :	V	Voir ci-dessous	V
Alignement :	Neutre	Loyal	Neutre

Épaulard : Ces baleines mesurent 7,5 m de long et on les croise principalement dans les eaux froides. Elles se nourrissent en chassant d'autres créatures marines (et même d'autres baleines). Les créatures de la taille d'un tinigens ou plus petites seront avalées entièrement si l'épaulard fait un 20 sur son jet "pour toucher". Les créatures ainsi avalées subiront 1-6 points de dégâts par round et se noieront au bout de 10 rounds si elles ne sont pas libérées avant.

Narval : Le narval mesure 4,5 m de long, a une couleur allant du gris au blanc et possède sur sa tête une corne torsadée (comme celle d'une licorne) longue de 2,4 m. C'est une créature magique et intelligente, très indépendante et discrète. La rumeur dit que leur corne vibre en présence du Mal. Cette corne en ivoire vaut entre 1 000 et 6 000 po (1d6 x 1 000). Les narvals évoluent dans les eaux arctiques.

Cachalot : Cette énorme baleine peut mesurer jusqu'à 18 m de long. Les créatures les plus effrayantes des profondeurs (tel le calmar géant) font parties de ses proies. Les créatures de taille humaine ou plus petites seront avalées si le résultat au dé est supérieur de 4 ou plus à celui nécessaire pour toucher, subissant alors 3-18 points de dégâts par round. Les cachalots attaquent parfois (10% de risques) les bateaux, cherchant à défoncer leur coque. S'il réussit son attaque, alors le navire subit 6-36 points de dégâts structurels.

Basilic

Classe d'armure :	4	No. Rencontré :	1-6 (1-6)
Dé(s) de Vie :	6 + 1**	JP Comme :	Guerrier : 6
Déplacement :	18m (6m)	Moral :	9
Attaque(s) :	1 morsure + regard	Type de Trésor :	F
Dégât(s) :	1-10 + pétrification	Alignement :	Neutre

Le basilic est un lézard magique long de 3 m et totalement dépourvu d'intelligence. Il vit dans des cavernes souterraines ou des forêts enchevêtrées. Toute créature qui est touchée par un basilic ou qui croise son regard doit réussir un jet de protection contre la Pétrification ou être changée en pierre (ainsi que tout ce qu'elle porte sur elle et tient en mains). Les personnages surpris croisent automatiquement le regard du basilic. Ceux combattant au corps-à-corps un basilic croisent son regard chaque round à moins qu'ils ne détournent eux-même les yeux. Combattre en détournant le regard entraine une pénalité de -4 sur ses jets "pour toucher" tandis que le basilic bénéficie lui d'un bonus de +2 en attaque. Regarder l'image d'un basilic renvoyée par un miroir est sans danger et ceux qui combattent en utilisant cette méthode ne subiront qu'une pénalité de -1 à leurs jets "pour toucher". Si le basilic se voit dans le miroir (résultat de 1 ou 2 sur 1d6), il doit réussir un jet de protection contre la Pétrification ou être changé en pierre ! Utiliser un miroir demande un minimum d'éclairage et empêche de pouvoir utiliser un bouclier.

Belette géante

Classe d'armure :	7	No. Rencontré :	1-4 (1-6)
Dé(s) de Vie :	4 + 4	JP Comme :	Guerrier : 3
Déplacement :	45m (15m)	Moral :	8
Attaque(s) :	1 morsure + spécial	Type de Trésor :	V
Dégât(s) :	2-8	Alignement :	Neutre

Une belette géante mesure entre 2,4 et 2,7 m de long et arbore un pelage aux tons vifs blancs, dorés et bruns. Ce prédateur rapide et féroce chasse aussi bien seul qu'en groupe. Une fois qu'elle a mordu, elle ne lâche plus prise et se met à sucer le sang, infligeant 2-8 points de dégâts chaque round jusqu'à ce que sa proie meurt ou qu'elle-même soit tuée.

Les belettes géantes ont une infravision qui porte jusqu'à 9 m et peuvent traquer des groupes rien qu'à l'odorat. Elles poursuivront en priorité les proies déjà blessées. Elles vivent dans des tunnels souterrains et leurs trésors se trouvent sur les corps des créatures qu'elles ont tuées et ramenées dans leur tanière pour les dévorer.

Bête éclipsante

Classe d'armure :	4	No. Rencontré :	1-4 (1-4)
Dé(s) de Vie :	6*	JP Comme :	Guerrier : 6
Déplacement :	45m (15m)	Moral :	8
Attaque(s) :	2 tentacules	Type de Trésor :	D
Dégât(s) :	2-8/2-8	Alignement :	Neutre

Une bête éclipsante est un monstre semi-intelligent qui ressemble à une grande panthère noire avec six pattes et une paire de tentacules qui dépassent de ses épaules. Elle attaque avec ces tentacules dont les extrémités sont garnies de sortes de cornes acérées. Une bête éclipsante est difficile à toucher car son image apparaît à 1 m de l'endroit où elle se tient vraiment : toute créature qui l'attaque aura une pénalité de -2 à ses jets "pour toucher". Les bêtes éclipsantes bénéficient d'un bonus de +2 à tous leurs jets de protection. Elles détestent et craignent les chiens esquiveurs et les attaqueront toujours ainsi que tous ceux qui les accompagnent.

Caecilia

Classe d'armure :	6	No. Rencontré :	1-3 (1-3)
Dé(s) de Vie :	6*	JP Comme :	Guerrier : 3
Déplacement :	18m (6m)	Moral :	9
Attaque(s) :	1 morsure	Type de Trésor :	B
Dégât(s) :	1-8	Alignement :	Neutre

Cette créature ressemble à un ver gris géant et mesure environ 9 m de long. Elle attaque avec son énorme gueule garnie de dents acérées. Un résultat sans ajustement de 19 ou 20 à son jet "pour toucher" signifie qu'elle engloutit sa proie. La victime subira 1-8 points de dégât chaque round qui suit jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que la caecilia soit tuée. Toute attaque effectuée depuis l'intérieur de la caecilia ne peut l'être qu'avec une dague et subira une pénalité de -4 au jet "pour toucher".

Calmar géant

Classe d'armure :	7	No. Rencontré :	0 (1-4)
Dé(s) de Vie :	6	JP Comme :	Guerrier : 3
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	7 (9)
Attaque(s) :	8 tentacules/ 1 morsure	Type de Trésor :	V
Dégât(s) :	1-4 (x8)/ 1-10	Alignement :	Neutre

Les calmars géants vivent au fond des mers, ne remontant à la surface que pour chasser. Un calmar géant peut parfois (25%) enrouler ses deux longs tentacules autour d'un bateau et les serrer, infligeant 1-10 points de dégâts structurels à la coque, puis utiliser ensuite son bec, causant 2 points de dégâts structurels par round. Mais les calmars géants tentent le plus souvent (75 %) de saisir des marins sur le pont des navires qui passent pour les entraîner vers leur repaire dans les profondeurs et les dévorer. Les petits tentacules infligent des dégâts de constriction après avoir touché. Ils peuvent être sectionnés à la suite d'un coup qui inflige 6 points de dégâts ou plus, tandis que les grands tentacules peuvent l'être sur un coup qui inflige 10 points de dégâts ou plus.

S'il rate son test de moral, un calmar géant peut s'enfuir à une vitesse trois fois supérieure à la normale tout en crachant de gros nuages d'encre (18 m de diamètre, deux fois par jour maximum) afin de semer ses poursuivants. Les plus grands des calmars géants peuvent atteindre une taille deux à trois fois supérieure à celle d'un calmar géant normal.

Centaure

Classe d'armure :	5	No. Rencontré :	0 (2-20)
Dé(s) de Vie :	4	JP Comme :	Guerrier : 4
Déplacement :	54m (18m)	Moral :	8
Attaque(s) :	2 sabots/ 1 arme	Type de Trésor :	A
Dégât(s) :	1-6/1-6/1-6 ou par arme	Alignement :	Neutre

Un centaure est une créature avec un corps de cheval et une tête, un torse et des bras d'homme. Les centaures préfèrent vivre loin des humains, dans des prairies ou des forêts. Du fait qu'ils sont en partie intelligents, ils utiliseront des armes pour se battre (gourdins, lances, ou arcs).

Les centaures se regroupent en petites tribus ou familles. Leurs repaires se trouvent dans des fourrés ou des bois denses auxquels on accède par des chemins tortueux et bien gardés. Les femelles et les petits resteront généralement au repaire et chercheront à fuir en cas d'attaque ; si la fuite est impossible, alors ils se battront jusqu'à la mort. Les petits combattront comme des monstres à 2 DV (1-2/1-2/1-4 ou selon l'arme).

Chameau

Classe d'armure :	7	No. Rencontré :	0 (2-8)
Dé(s) de Vie :	2	JP Comme :	Guerrier : 1
Déplacement :	45m (15m)	Moral :	7
Attaque(s) :	1 morsure/ 1 sabot	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	1/1-4	Alignement :	Neutre

Les chameaux sont des animaux dotés d'un mauvais caractère, prompts à mordre ou donner un coup de sabot à toute créature qui croise leur route, y compris leur maître. Ils frappent souvent avec une seule patte. On les utilise comme animaux de bât ou de selle dans les déserts et les terrains accidentés car ils s'y déplacent comme en terrain dégagé. Un chameau peut porter jusqu'à 3 000 pièces tout en se déplaçant à vitesse normale, et la charge maximale qu'il peut transporter est de 6 000 pièces. Un chameau qui s'est suffisamment désaltéré pourra voyager 2 semaines sans avoir besoin de boire. Charger avec une lance n'est **pas** possible lorsqu'on chevauche un chameau.

Chasseur invisible

Classe d'armure :	3	No. Rencontré :	1 (1)
Dé(s) de Vie :	8*	JP Comme :	Guerrier : 8
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	12
Attaque(s) :	1	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	4-16	Alignement :	Neutre

Un chasseur invisible est une créature magique très intelligente qui est invoquée sur ce plan grâce au sort de magicien **chasseur invisible**. Si on donne au chasseur une mission simple et précise qu'il peut accomplir rapidement, alors il s'exécutera immédiatement. Mais si la mission est compliquée ou demande trop de temps, il cherchera à la contourner tout en la prenant au pied de la lettre. EXEMPLE : Si on lui ordonne de garder un trésor plus longtemps qu'une semaine, il pourrait alors l'emmener avec lui sur son plan d'existence originel et le garder là bas pour toujours.

Les chasseurs invisibles sont souvent utilisés pour traquer et tuer des ennemis. Ce sont des traqueurs infaillibles. Ils surprendront toute créature incapable de détecter l'invisible avec un résultat de 1-5 sur 1d6. Ils retourneront sur leur plan d'existence une fois leur mission accomplie ou bien s'ils sont tués ou dissipés avant.

Cheval

	Selle	*Guerre*	*Trait*
Classe d'armure :	7	7	7
Dé(s) de Vie :	2	3	3
Déplacement :	72m (24m)	36m (12m)	27m (9m)
Attaque(s) :	2 sabots	2 sabots	Aucune
Dégât(s) :	1-4/1-4	1-6/1-6	Aucun
No. Rencontré :	0 (10-100)	0 (domestique)	0 (domestique)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 2	Guerrier : 2
Moral :	7	9	6
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre

Cheval de selle : Ce type de cheval est plus petit qu'un cheval de trait ou de guerre mais il est capable de porter un cavalier sur de plus

longues distances. Il est réputé pouvoir subsister partout où pousse de l'herbe. N'importe quel cheval sauvage peut devenir un cheval de selle s'il est dressé. Le poids que peut porter un cheval de selle tout en se déplaçant à vitesse normale est de 3 000 pièces. Le poids maximum est de 6 000 pièces avec une vitesse de déplacement réduite de moitié.

Cheval de guerre : Ce type de cheval est élevé pour son tempérament belliqueux et sa force. Il ne peut pas être chevauché sur de longues distances à pleine vitesse mais est puissant lors de charges rapides. Il peut porter un poids de 4 000 pièces à vitesse normale et jusqu'à 8 000 pièces à vitesse réduite de moitié. Lors d'une charge, son cavalier infligera doubles dégâts s'il utilise une lance et qu'il réussit à toucher, mais le cheval ne pourra pas attaquer. Dès le round suivant (après la charge), le cavalier et le cheval pourront tous les deux combattre normalement.

Cheval de trait : C'est un grand cheval élevé pour sa robustesse et son endurance. Il est surtout utilisé pour le labour, pour tirer des chariots ou comme animal de bât. Il peut porter une charge de 4 500 pièces à vitesse normale et jusqu'à 9 000 pièces à vitesse réduite de moitié. Un cheval de trait ne combat jamais ; s'il est attaqué, il tentera de fuir.

Chien esquiveur

Classe d'armure :	5	No. Rencontré :	1-6 (1-6)
Dé(s) de Vie :	4*	JP Comme :	Guerrier : 4
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	6
Attaque(s) :	1 morsure	Type de Trésor :	C
Dégât(s) :	1-6	Alignement :	Loyal

Les chiens esquiveurs ressemblent à des dingos australiens. Ils sont extrêmement intelligents, se déplacent en meute et utilisent une forme limitée de téléportation : ils peuvent disparaître d'un endroit pour réapparaître immédiatement à un autre. Lorsqu'il se bat, le chien esquiveur apparaît près d'un ennemi, l'attaque puis réapparaît entre 3 et 12 m plus loin. Ainsi, à chaque round où il a l'initiative, il peut attaquer sans que son adversaire ne puisse riposter. Son instinct lui permet de ne pas se matérialiser dans un espace occupé par un objet solide. Si elle est sérieusement menacée, une meute entière disparaîtra et ne réapparaîtra pas. Les bêtes éclipsantes sont les ennemis naturels des chiens esquiveurs et ces derniers les attaquent toujours.

Chimère

Classe d'armure :	4	No. Rencontré :	1-2 (1-4)
Dé(s) de Vie :	9**	JP Comme :	Guerrier : 9
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	9
En vol :	54m (18m)		
Attaque(s) :	2 griffes/3 têtes + spécial	Type de Trésor :	F
Dégât(s) :	1-3/1-3/2-8/2-8/3-12 + spécial	Alignement :	Chaotique

Une chimère est une combinaison horrible de trois créatures différentes. Elle a trois têtes (chèvre, lion et dragon), l'avant-train d'un lion, l'arrière-train d'une chèvre, et les ailes d'un dragon. La tête de chèvre donne des coups de corne, celle de lion mord avec ses crocs, et celle de dragon peut mordre ou bien cracher du feu (un cône long de 15 m et large de 3 m à son extrémité, infligeant 3-18 points de dégâts). Comme dans le cas d'un véritable dragon, la tête de dragon pourra soit utiliser son souffle (50%), soit mordre (50%). De même, elle ne peut utiliser son souffle que 3 fois par jour. Les chimères vivent généralement dans des collines inhospitalières mais on peut les croiser parfois dans des donjons.

Cockatrice

Classe d'armure :	6	No. Rencontré :	1-4 (1-8)
Dé(s) de Vie :	5**	JP Comme :	Guerrier : 5
Déplacement :	27m (9m)	Moral :	7
En vol :	54m (18m)		
Attaque(s) :	1 bec + spécial	Type de Trésor :	D
Dégât(s) :	1-6 + pétrification	Alignement :	Neutre



Ce petit monstre magique ressemble à un coq muni d'une queue de serpent. Il peut frapper avec son bec, infligeant 1-6 points de dégâts. Toutefois, sa petite taille et sa simple attaque par bec cachent un plus grand danger – tout personnage touché par une cockatrice doit réussir un jet de protection contre la Pétrification ou bien être changé en pierre. On peut rencontrer des cockatrices n'importe où.

Crabe géant

Classe d'armure :	2	No. Rencontré :	1-2 (1-6)
Dé(s) de Vie :	3	JP Comme :	Guerrier : 2
Déplacement :	18m (6m)	Moral :	7
Attaque(s) :	2 pinces	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	2-12/2-12	Alignement :	Neutre

Incapables de nager, les crabes géants évoluent sur les fonds des eaux peu profondes, dans les rivières côtières et sur les plages, aussi bien en eau salée qu'en eau douce. Ils sont toujours affamés et attaqueront tout ce qui bouge. Les crabes géants ne sont pas intelligents.

Crapaud géant

Classe d'armure :	7	No. Rencontré :	1-4 (1-4)
Dé(s) de Vie :	2 + 2	JP Comme :	Guerrier : 1
Déplacement :	27m (9m)	Moral :	6
Attaque(s) :	1 morsure	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	2-5	Alignement :	Neutre

Un crapaud géant fait environ la taille d'un très grand chien et pèse 75 à 125 kg. Il peut modifier la couleur de sa peau afin de se fondre dans les donjons mal éclairés ou dans les bois, surprenant ainsi ses proies sur un résultat de 1-3. Il peut projeter sa langue jusqu'à 4,5 m puis ramener vers sa gueule toute créature de la taille d'un nain ou plus petite afin de la mordre. Sur un résultat de 20 au jet "pour toucher", une petite proie sera avalée d'un coup, subissant alors 1-6 (1d6) points de dégâts chaque round qui suit.

Crocodile

	Normal	*Grand*	*Géant*
Classe d'armure :	5	3	1
Dé(s) de Vie :	2	6	15
Déplacement :	27m (9m)	27m (9m)	27m (9m)
En nageant :	27m (9m)	27m (9m)	27m (9m)
Attaque(s) :	1 morsure	1 morsure	1 morsure
Dégât(s) :	1-8	2-16	3-24
No. Rencontré :	0 (1-8)	0 (1-4)	0 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 3	Guerrier : 8
Moral :	7	7	9
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre

Les crocodiles vivent en général dans des marais tropicaux et semi-tropicaux ou dans des rivières à faible courant. Pataugs sur la terre ferme, ils ne s'éloignent guère de l'eau et passent des heures à se laisser flotter juste sous la surface. S'ils ont faim, ils attaqueront toute créature se trouvant dans l'eau. Ils sont particulièrement attirés par l'odeur du sang ou par de fortes vibrations dans l'eau.

Les grands crocodiles mesurent au minimum 6 m et peuvent faire chavirer les canoës et les petits radeaux. Les crocodiles géants ne se trouvent normalement que dans les "mondes perdus" où vivent toutes sortes de créatures préhistoriques. Ils mesurent plus de 15 m de long et sont connus pour attaquer des petits bateaux ou des navires.

Cyclope

Classe d'armure :	5	No. Rencontré :	1 (1-4)
Dé(s) de Vie :	13*	JP Comme :	Guerrier : 13
Déplacement :	27m (9m)	Moral :	9
Attaque(s) :	1	Type de Trésor :	E + 5 000 po
Dégât(s) :	3-30	Alignement :	Chaotique

Le cyclope est un type de géant assez rare, reconnaissable à sa très grande taille (environ 6 m de haut) et à son œil unique placé au centre du front. Du fait de cet œil unique, le cyclope a une mauvaise perception de la profondeur et attaque avec une pénalité de -2 à tous ses jets "pour toucher". Il combat généralement avec une massue en bois. Un cyclope peut aussi lancer des rochers jusqu'à une distance de 60 m avec une pénalité de -2 pour toucher, chacun de ces projectiles infligeant 3-18 points de dégâts.

Certains cyclopes (5%) peuvent lancer un **envoûtement** une fois par semaine. (Ce sera au MD de décider de la nature exacte de cet **envoûtement**.)

Un cyclope vit généralement seul, bien qu'il arrive parfois qu'un petit groupe partage une grande et même caverne. Ils passent leur temps à élever des moutons et cultiver du raisin. Ils sont connus pour leur stupidité et un groupe astucieux peut facilement leur échapper en les bernant.



Djinn (Mineur)*

Classe d'armure :	5	No. Rencontré :	1 (1)
Dé(s) de Vie :	7 + 1*	JP Comme :	Guerrier : 14
Déplacement :	27m (9m)	Moral :	12
En vol :	72m (24m)		
Attaque(s) :	1 + spécial	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	2-16 (poings) ou 2-12 (tourbillon)	Alignement :	Neutre

Les djinns sont des élémentaux de l'air intelligents et possédant leur libre arbitre. Ils ont l'apparence d'hommes de grande taille et sont entourés de nuages. Ils sont de nature magique et effectuent leurs jets de protection comme des guerriers du 14e niveau. Ils ne peuvent être blessés que par la magie ou des armes magiques.

Un djinn peut utiliser chacun de ses sept pouvoirs trois fois par jour. Ces pouvoirs sont : **créer de la nourriture et de l'eau** (combinaison des sorts **manne** et **aquagenèse**, lancés comme un clerc du 7e niveau), **créer des objets métalliques** pour une durée temporaire (varie selon la dureté du métal – or, 1 jour ; fer, 1 round) et d'un poids maximum de 1 000 pièces, **créer des objets fragiles ou en bois** pesant au maximum 1 000 pièces (durée permanente), devenir **invisible**, prendre une **forme gazeuse** ou bien se transformer en **tourbillon**. En plus de ça, un djinn peut, autant de fois qu'il le souhaite, **créer des illusions** qui affectent aussi bien la vue que l'ouïe. De telles illusions perdurent jusqu'à ce qu'elles soient touchées ou dissipées magiquement – le djinn n'a pas besoin de rester concentré pour les maintenir.

Le djinn possède deux formes d'attaque. Il peut se transformer en **tourbillon** (haut de 21 m et large de 6 m à son sommet et de 3 m à sa base) qui se déplace à une vitesse de 36 m (12 m) par tour. Il lui faut 5 rounds pour se transformer en tourbillon et autant pour reprendre sa forme normale. Ce tourbillon infligera 2-12 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent sur son chemin et projettera sur le côté toutes les créatures de moins de 2 DV qui ratent leur jet de protection contre le Rayon mortel. Lorsqu'il n'est pas sous forme de tourbillon, un djinn frappe une fois par round avec ses poings, infligeant 2-16 points de dégâts s'il touche. S'il est tué, il retourne sur son propre plan. Un djinn peut porter une charge de 6 000 pièces sans se fatiguer ; il peut aller jusqu'à un poids maximum de 12 000 pièces mais seulement pendant 3 tours en marchant ou 1 tour en volant et ensuite il doit se reposer pendant un tour.

Dragon de mer

Classe d'armure :	1	No. Rencontré :	1-4 (1-4)
Dé(s) de Vie :	8	JP Comme :	Guerrier : 8 (voir ci-dessous)
Déplacement : (en vol ou en nageant)	54m (18m)	Moral :	9
Attaque(s) :	1 morsure ou 1 souffle	Type de Trésor :	H
Dégât(s) :	3-24	Alignement :	Neutre

Les dragons de mer sont intelligents et généralement de couleur verte avec une crête d'un vert-jaune vif. Ils ont 20% de chances de parler et de lancer des sorts (trois sorts du 1er niveau et trois du 2e niveau). Leur souffle est un nuage de poison de 6 m de diamètre qu'ils peuvent cracher jusqu'à 30 m, ceci trois fois par jour (50% de chances de l'utiliser). Ceux pris dedans doivent réussir un jet de protection contre le Souffle de dragon ou mourir. (Ce poison devient inoffensif après 1 round). Leur morsure n'est pas venimeuse.

Les caractéristiques données sont pour un dragon de mer de taille moyenne. Comme pour les autres types de dragons, les plus jeunes sont plus petits et ont acquis moins de trésors, tandis que les plus âgés sont plus grands et ont plus de richesses. Selon leur taille, les dragons se classent sur une échelle qui va de 3 dés de vie inférieurs à 3 dés de vie supérieurs à la moyenne.

Les dragons de mer ont des ailes-nageoires qui leur permettent de planer au-dessus de l'eau (à la manière des poissons volants) pendant 6 rounds maximum. Ils résident dans des cavernes sous-marines ou dans des épaves gisant au fond des océans et attaquent parfois les navires qui passent pour récupérer de la nourriture et des trésors.

Dryade

Classe d'armure :	5	No. Rencontré :	0 (1-6)
Dé(s) de Vie :	2*	JP Comme :	Guerrier : 4
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	6
Attaque(s) :	Voir ci-dessous	Type de Trésor :	D
Dégât(s) :	0	Alignement :	Neutre

Une dryade est un esprit sylvestre féminin d'une grande beauté qui réside dans un lieu boisé ou une forêt épaisse. Chaque dryade vit dans un arbre spécifique et elle mourra en un tour si elle s'en éloigne de plus de 72 m. Elle mourra également si son arbre meurt. Lorsqu'une dryade ne veut pas être vue, elle se fond dans son arbre pour ne faire plus qu'un avec lui. Les dryades sont non violentes et extrêmement timides, mais elles se méfient beaucoup des étrangers. Si se tenir aux abords de l'arbre d'une dryade est sans danger, approcher ou suivre une telle créature expose celui qui le fait à une attaque par le puissant sort de **charme-personne** qu'elle peut lancer. La victime effectuera son jet de protection contre les Sorts avec une pénalité de -2. Un personnage charmé s'approchera de l'arbre et sera entraîné à l'intérieur ; à moins d'être secourue sur le champ, la victime disparaîtra à tout jamais. Les dryades dissimulent leurs trésors dans des trous sous les racines de leur arbre.

Éfrit (Mineur)*

Classe d'armure :	3	No. Rencontré :	1 (1)
Dé(s) de Vie :	10*	JP Comme :	Guerrier : 15
Déplacement :	27m (9m)	Moral :	12
En vol :	72m (24m)		
Attaque(s) :	1	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	2-16	Alignement :	Chaotique

Les éfrits sont des élémentaux de feu possédant leur libre arbitre. Ils apparaissent généralement sous la forme de nuages de fumée qui se matérialisent en un géant au visage démoniaque et cerné de flammes. L'air qui les entoure est toujours chaud et enfumé. Ils sont de nature magique et effectuent leurs jets de protection comme des guerriers du 15e niveau. Ils ne peuvent être blessés que par la magie ou des armes magiques.

Les éfrits peuvent, comme les djinns, **créer des objets, créer des illusions** et **devenir invisible**. Ils peuvent aussi créer un **mur de feu**, ceci 3 fois par jour. Un éfrit peut transformer son corps en un pilier de feu qui embrasera tous les objets inflammables se trouvant dans un rayon de 1,5 m et infligera 1-8 points de dégâts supplémentaires à toutes créatures qu'il frappe. Il peut conserver cette forme durant 3 rounds maximum. Les éfrits peuvent voler et, se faisant, transporter jusqu'à 10 000 pièces.

Un éfrit peut être invoqué par un magicien de haut niveau qui aurait découvert le sort adéquat. Une fois invoqué, il est tenu de servir pendant 101 jours. Les éfrits sont des serviteurs réticents et difficiles et obéiront au pied de la lettre aux instructions qu'on leur donne, cherchant cependant à déformer le sens de ce qu'on leur a demandé de faire afin de causer des problèmes à leur maître. Ils détestent les djinns et les attaquent à vue.

Élémental*

	Air	*Terre*	*Feu*	*Eau*
Classe d'armure :	Variable	Variable	Variable	Variable
Dé(s) de Vie :	Variable	Variable	Variable	Variable
Déplacement :	En vol : 108m (36m)	18m (6m)	36m (12m)	27m (9m) En nageant : 54m (18m)
Attaque(s) :	Spécial	Spécial	Spécial	Spécial
Dégât(s) :	Variable	Variable	Variable	Variable
No. Rencontré :	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)
JP Comme :	Variable	Variable	Variable	Variable
Moral :	10	10	10	10
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre

Les élémentaux ne peuvent être invoqués qu'à partir d'une grande quantité de l'élément qui les concerne (en plein air, de la terre ou de la roche nue, un grand feu, une grande mare). Une fois invoqués, ils doivent être en permanence contrôlés par celui qui est à l'origine de cette invocation. Ce contrôle nécessite une concentration totale. Si l'invocateur se déplace de plus de la moitié de sa vitesse normale, reçoit des dégâts en combat ou fait quoi que ce soit d'autre que se concentrer sur l'élémental, ce dernier se retournera contre lui et cherchera à l'attaquer. Il attaquera également toute créature qui s'interposera entre eux. Une fois le contrôle perdu, il ne peut jamais être récupéré. Un élémental disparaît s'il est dissipé, s'il est tué ou si son invocateur lui ordonne de retourner d'où il vient (à condition qu'il soit toujours sous le contrôle de ce dernier). Les élémentaux ne peuvent être blessés que par la magie ou des armes magiques.

Les *élémentaux de bâton magique* (les plus faibles) sont invoqués par un magicien qui utilise un bâton spécial. Les *élémentaux d'objet* sont invoqués à l'aide d'un objet magique spécial. Les *élémentaux conjurés* sont invoqués par le sort du 5e niveau de magicien/elfe.

	CA	*DV*	*Dégâts*	*JP comme*
Bâton	2	8	1-8	Guerrier : 8
Objet	0	12	2-16	Guerrier : 12
Conjuré	-2	16	3-24	Guerrier : 16

Un **élémental de l'air** ressemble à un grand tourbillon de 60 cm de haut et 15 cm de diamètre pour chaque DV qu'il possède (un élémental de bâton mesurerait 4,8 m de haut et aurait un diamètre de 1,2 m). Le tourbillon emportera puis projettera sur le côté toutes les créatures de moins de 2 DV qui ratent leur jet de protection contre le Rayon mortel. Les élémentaux de l'air infligent 1-8 points de dégâts supplémentaires aux créatures volantes.

Un **élémental de terre** ressemble à un énorme humanoïde de 30 cm de haut pour chaque DV qu'il possède (un élémental conjuré mesurerait 4,8 m de haut). Les élémentaux de terre ne peuvent pas traverser une étendue d'eau dont la largeur est supérieure à leur taille. Ils infligent 1-8 points de dégâts supplémentaires aux créatures se trouvant sur le sol.

Un **élémental de feu** ressemble à un pilier de flammes rugissantes de 30 cm de haut et 30 cm de diamètre pour chaque DV qu'il possède (un élémental d'objet mesurerait 3,6 m de haut pour un diamètre identique). Les élémentaux de feu ne peuvent pas traverser une étendue d'eau dont la largeur est supérieure à leur diamètre. Ils infligent 1-8 points de dégâts supplémentaires aux créatures dont les facultés naturelles sont basées sur le froid.

Un **élémental d'eau** ressemble à une grande vague d'eau de 15 cm de haut et 60 cm de diamètre pour chaque DV qu'il possède (un élémental de bâton mesurerait 1,2 m de haut et aurait un diamètre de 4,8 m). Les élémentaux d'eau ne peuvent pas s'éloigner à plus de 18 m d'une étendue d'eau. Ils infligent 1-8 points de dégâts supplémentaires aux créatures se trouvant dans l'eau.

Éléphant

Classe d'armure :	5	No. Rencontré :	0 (1-20)
Dé(s) de Vie :	9	JP Comme :	Guerrier : 5
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	8
Attaque(s) :	2 défenses ou 1 piétinement	Type de Trésor :	Voir ci-dessous
Dégât(s) :	2-8/2-8 ou 4-32	Alignement :	Neutre

Le nombre d'éléphants rencontrés peut aller du simple mâle solitaire à une horde entière. Mâles et femelles ont tous les deux des défenses.

Lors d'un combat, les éléphants chargent d'abord, frappant avec leurs défenses qui infligent alors doubles dégâts. Puis dans les rounds qui suivent, ils essayent soit de frapper leurs adversaires avec leurs défenses (25%), soit de les piétiner (75%). Si cet adversaire est de la taille d'un homme ou plus petit, l'éléphant bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets "pour toucher" lorsqu'il piétine.

Les éléphants vivent en bordure des zones de forêts subtropicales. Leurs défenses sont recherchées pour leur ivoire et peuvent être vendues entre 100-600 po chacune.

Faucon

	Normal	*Géant*
Classe d'armure :	8	6
Dé(s) de Vie :	½ (1-4 pv)	3 + 3
Déplacement (en vol) :	144m (48m)	135m (45m)
Attaque(s) :	1	1
Dégât(s) :	1-2	1-6
No. Rencontré :	0 (1-6)	0 (1-3)
JP Comme :	Homme normal	Guerrier : 2
Moral :	7	8
Type de Trésor :	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre

Les faucons sont des rapaces qui planent sur les courants aériens, observant le sol à la recherche de proies. Si un faucon surprend sa victime, il lui infligera doubles dégâts lors de sa première attaque.

Faucon normal : Ils n'attaqueront pas les créatures de taille humaine ou plus grande à moins que celles-ci ne semblent incapables de se défendre (blessées, ligotées, etc.).

Faucon géant : Ces oiseaux font la taille d'un très grand chien ou d'un petit poney. Ils sont très forts et attaqueront des créatures de

taille humaine s'ils sont affamés. Ils peuvent emporter dans leurs serres des proies de la taille d'un tinigens.

Les deux types de faucons peuvent être entraînés par un **dresseur d'animaux** (voir p. X21) pour servir d'animal de compagnie ou de garde.



Géant

	Collines	*Pierre*	*Glaces*
Classe d'armure :	4	4	4
Dé(s) de Vie :	8	9	10 + 1
Déplacement :	36m (12m)	36m (12m)	36m (12m)
Attaque(s) :	1	1	1
Dégât(s) :	2-16	3-18	4-24
No. Rencontré :	1-4 (2-8)	1-2 (1-6)	1-2 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 8	Guerrier : 9	Guerrier : 10
Moral :	8	9	9
Type de Trésor :	E + 5 000 po	E + 5 000 po	E + 5 000 po
Alignement :	Chaotique	Neutre	Chaotique

	Feu	*Nuages*	*Tempêtes*
Classe d'armure :	4	4	2
Dé(s) de Vie :	11 + 2	12 + 3	15
Déplacement :	36m (12m)	36m (12m)	45m (15m)
Attaque(s) :	1	1	1
Dégât(s) :	5-30	6-36	8-48 + spécial
No. Rencontré :	1-2 (1-3)	1-2 (1-3)	1-3 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 11	Guerrier : 12	Guerrier : 15
Moral :	9	10	10
Type de Trésor :	E + 5 000 po	E + 5 000 po	E + 5 000 po
Alignement :	Chaotique	Neutre	Loyal

Géant des collines : Ces brutes velues mesurent 3,6 m de haut et sont très stupides. Ils sont vêtus de peaux de bêtes et armés d'énormes gourdins ou épieux. Ils vivent dans les contreforts des montagnes et lancent parfois des raids contre les communautés humaines pour piller et se procurer de la nourriture.

Géant de pierre : Ces géants mesurent 4,2 m de haut et leur peau grise ressemble à de la roche. Ils utilisent de grandes stalactites en guise de gourdins et peuvent lancer jusqu'à une distance de 90 m des rochers qui infligent 3-18 (3d6) points de dégâts. Ils vivent dans des cavernes ou dans de grossières huttes de pierre qui sont parfois (50%) gardées par 1-4 ours des cavernes.

Géant des glaces : Ces géants impressionnants ont la peau pâle et les cheveux bleu clair ou blond délavé. Ils mesurent 5,4 m de haut, ont de longues barbes et portent des fourrures et des armures en fer. Ils peuvent lancer jusqu'à 60 m des rochers qui infligent 3-18 (3d6) points de dégâts. Ils construisent souvent des châteaux sur les sommets de montagnes enneigées. Ceux-ci seront toujours gardés soit par 3-18 (3d6) ours polaires (20% de chances), soit par 6-36 (6d6) loups (80% de chances). Les géants des glaces sont insensibles aux attaques basées sur le froid.

Géant du feu : Ces géants à la peau rouge ont des cheveux et une barbe d'un noir de jais. Ils mesurent 4,8 m de haut et portent des armures en cuivre, en laiton ou en bronze. Ils peuvent lancer jusqu'à 60 m des rochers qui infligent 3-18 (3d6) points de dégâts. Ils vivent généralement près de volcans ou autres lieux très chauds. Leurs châteaux ont des murs peu élevés mais très épais faits d'une argile noire cuite et renforcée par du métal. Ceux-ci seront toujours gardés soit par 1-3 hydres (20%), soit par 3-18 (3d6) molosses sataniques (80%). Ces géants ne sont pas affectés par les attaques basées sur le feu.

Géant des nuages : Les cheveux ainsi que la peau de ces féroces géants sont blancs ou gris. Ils portent des robes aux teintes pâles et mesurent 6 m de haut Les géants des nuages ont la vue perçante et l'odorat aiguisé, aussi ne sont-ils que rarement surpris (1 chance sur 6). Ils peuvent lancer jusqu'à 60 m des rochers qui infligent 3-18 (3d6) points de dégâts. Ils vivent dans des châteaux bâtis à flanc de montagne ou au sommet de masses nuageuses. Ceux-ci seront toujours gardés soit par 3-18 (3d6) faucons géants (nuages ou montagnes), soit par 6-36 (6d6) loups géants (montagnes seulement). Les géants des nuages détestent être dérangés et peuvent bloquer des cols de montagne pour dissuader d'éventuels intrus.

Géant des tempêtes : Ce sont les plus grands des géants, dépassant souvent les 6,6 m de haut. Ils ont une peau couleur bronze et des cheveux jaunes ou rouge vif. Ils aiment les orages et peuvent en créer un en 1 tour. Lorsqu'il y a un orage, un géant des tempêtes peut lancer un **éclair de foudre** tous les 5 rounds. Cet éclair infligera un nombre de dégâts équivalent au nombre de point de vie que possède le géant à ce moment là (un jet de protection contre les Sorts réussi réduira les dégâts de moitié). Les géants des tempêtes vivent dans des châteaux bâtis au sommet de montagnes, dans des nuages ou profondément sous les eaux. Ceux-ci seront toujours gardés soit par 2-8 (2d4) griffons (montagnes et nuages), soit par 3-18 (3d6) crabes géants (sous l'eau). La foudre n'a aucun effet sur ces géants et on les rencontre souvent au cœur de terribles tempêtes, savourant le temps déchaîné.

Génie des eaux

Classe d'armure :	7	No. Rencontré :	0 (2-40)
Dé(s) de Vie :	1	JP Comme :	Elfe : 1
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	6
Attaque(s) :	1	Type de Trésor :	B
Dégât(s) :	1-4	Alignement :	Neutre

Les génies des eaux sont des esprits aquatiques mesurant 90 cm de haut. Ils ressemblent à de petites femmes d'une grande beauté et la couleur de leur peau est bleu pâle, vert ou vert de gris. Ils évitent le combat mais peuvent essayer de **charmer** un aventurier. Pour lancer un tel charme, il faut que dix génies des eaux combinent leurs pouvoirs ; si la victime rate son jet de protection contre les Sorts, alors elle s'enfoncera dans l'eau à la suite des créatures et les servira pendant un an. (Chaque génie des eaux peut lancer un sort de respiration aquatique sur son esclave, mais celui-ci doit être renouvelé tous les jours.)

S'ils sont forcés de combattre, les génies des eaux utiliseront des petits tridents (traiter comme des épieux) et des dagues, et chacun d'eux invoquera une perche géante pour l'aider (CA 7, DV 2, DE 36m (12m), AT 1, DG 1-6, JP G : 1, Mo 8, AL Neutre).

Les génies des eaux vivent dans les rivières et les lacs, établissant leurs repaires au plus profond des eaux.

Golem*

	Bois	*Os*	*Ambre*	*Bronze*
Classe d'armure :	7	2	6	0
Dé(s) de Vie :	2 + 2	8	10**	20**
Déplacement :	36m (12m)	36m (12m)	54m (18m)	72m (24m)
Attaque(s) :	1 poing	4 armes	2 griffes/ 1 morsure	1 poing + spécial
Dégât(s) :	1-8	Par arme	2-12/2-12/ 2-20	3-30 + spécial
No. Rencontré :	1 (1)	1 (1)	1 (1)	1 (1)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 4	Guerrier : 5	Guerrier : 10
Moral :	12	12	12	12
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre

Un golem est un puissant monstre créé et animé par un magicien ou un clerc de haut niveau. Ils peuvent être fait avec n'importe quel matériau, mais ceux listés ici sont les plus courants. Le MD ne doit pas hésiter à en créer d'autres types auxquels il attribuera différents pouvoirs.

Les golems ne peuvent normalement être touchés que par des armes magiques. Ils sont immunisés aux sorts de **sommeil, charme** et **paralysie** ainsi qu'à toutes les sortes de gaz. Créer un golem est très onéreux, demande beaucoup de temps et est au-delà des capacités qu'ont les personnages joueurs dans les règles Expert de D&D.

Golem de bois : Ces monstres grossièrement taillés dans le bois mesurent 1 m de haut et ressemblent vaguement à un homme. Ils se déplacent avec raideur et ont une pénalité de -1 sur leurs jets d'initiative. Ils s'enflamment facilement, aussi les attaques basées sur le feu leur infligent 1 point de dégâts supplémentaire par dé et une pénalité de -2 à leurs jets de protection.

Golem d'os : Ces créatures de 1,8 m de haut sont faites à partir d'ossements humains assemblés de façon à lui donner une forme humanoïde. Sur leur corps osseux sont fixés quatre bras ; un golem d'os peut donc utiliser quatre armes individuelles ou deux armes d'hast et attaquer deux adversaires dans le même round. Les golems d'os sont immunisés aux attaques basées sur le feu, le froid et l'électricité.

Golem d'ambre : Ils ressemblent à des tigres ou des lions géants. Ce sont des traqueurs infaillibles, capables de détecter les créatures invisibles dans un rayon de 18 m.

Golem de bronze : Ces créations ressemblent plus ou moins à des géants du feu. Leur peau est en bronze et leur sang est du feu liquide. Toute créature touchée par un golem de bronze subira 1-10 points de dégâts supplémentaires du fait de la très forte chaleur qu'il dégage. Quiconque inflige des dégâts à un golem de bronze avec une arme tranchante doit réussir un jet de protection contre le Rayon mortel ou subir 2-12 (2d6) points de dégâts à cause du "sang" en fusion qui jaillit de la blessure. Les golems de bronze ne sont pas affectés par les attaques basées sur le feu.

Gorgone

Classe d'armure :	2	No. Rencontré :	1-2 (1-4)
Dé(s) de Vie :	8*	JP Comme :	Guerrier : 8
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	8
Attaque(s) :	1 coup de cornes ou souffle	Type de Trésor :	E
Dégât(s) :	2-12 ou pétrification	Alignement :	Chaotique

Une gorgone est un monstre magique ressemblant à un taureau et couvert de grandes écailles de fer. Elle frappe ses adversaires avec ses grandes cornes et les dégâts infligés seront doublés si elle touche à l'issue d'une charge. Une gorgone peut également souffler des nuages de vapeur qui changeront en pierre tout adversaire ratant son jet de protection contre la Pétrification. Ce nuage de vapeur mesure 18 m de long sur 3 m de large et les gorgones sont immunisées contre ses effets. On les rencontre généralement dans des collines ou des prairies.

Griffon

Classe d'armure :	5	No. Rencontré :	0 (2-16)
Dé(s) de Vie :	7	JP Comme :	Guerrier : 4
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	8
En vol :	108m (36m)		
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure	Type de Trésor :	E
Dégât(s) :	1-4/1-4/2-16	Alignement :	Neutre

Un griffon est un monstre de grande taille avec la tête, les ailes et les pattes avant d'un aigle mais le corps et l'arrière-train d'un lion. C'est un prédateur vorace qui apprécie particulièrement la chair des chevaux. Lorsqu'il se trouve à 36 m ou moins d'un cheval, le griffon doit réussir un test de moral ou bien attaquer immédiatement.

Les griffons sauvages attaqueront quiconque s'approche de leur nid. S'ils sont capturés alors qu'ils sont encore jeunes, ils peuvent être apprivoisés et devenir de féroces et fidèles montures (le dressage sera laissé à la discrétion du MD). Les griffons dressés seront néanmoins toujours susceptibles d'attaquer les chevaux et devront donc tester leur moral comme indiqué précédemment.



Groupes de PNJ

	Aventuriers	*Clerc*	*Guerrier*	*Magicien*
Classe d'armure :	Variable	Variable	Variable	Variable
Dé(s) de Vie :	Variable	Variable	Variable	Variable
Déplacement :	Variable	Variable	Variable	Variable
Attaque(s) :	Variable	Variable	Variable	Variable
Dégât(s) :	Variable	Variable	Variable	Variable
No. Rencontré :	4-9 (4-9)	1 + 2-7 (1 + 2-7)	1 + 2-8 (1 + 2-8)	1 + 2-8 (1 + 2-8)
JP Comme :	Variable	Variable	Variable	Variable
Moral :	Variable	Variable	Variable	Variable
Type de Trésor :	Variable	U + V	U + V	U + V
Alignement :	Variable	Variable	Variable	Variable

Aventuriers : Un groupe composé de PNJ aventuriers de haut niveau peut être un groupe de personnages de toutes classes ou alignements. (Pour déterminer la composition du groupe, voir **Création d'un groupe de PNJ**, page X53.)

Clerc : Le clerc sera de niveau 7-12 et généralement accompagné par 1 à 4 clercs de niveau 2-5 et 1 à 3 guerriers de niveau 1-6. Tous les membres du groupe seront du même alignement.

Guerrier : Le guerrier sera de niveau 7-10 et parcourra le pays, revenant d'une bataille ou s'y rendant. Il a généralement 2 à 8 suivants de niveau 3-6 qui sont tous du même alignement que lui.

Magicien : Le magicien sera de niveau 7-10, souvent en quête d'aventure ou de savoir. Il est généralement accompagné de 1 à 4 apprentis magiciens de niveau 1-3 qui sont du même alignement que lui. Il y aura également 1 à 4 guerriers de niveau 2-5.

Remarque : Tout objet magique faisant partie du trésor d'un groupe sera sûrement utilisé par les PNJ dudit groupe !

Hippogriffe

Classe d'armure :	5	No. Rencontré :	0 (2-16)
Dé(s) de Vie :	3 + 1	JP Comme :	Guerrier : 2
Déplacement :	54m (18m)	Moral :	8
En vol :	108m (36m)		
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	1-6/1-6/1-10	Alignement :	Neutre

Un hippogriffe est une créature fantastique dont la partie avant du corps, les ailes et la tête sont ceux d'un aigle tandis que son arrière-train est celui d'un cheval. Les hippogriffes peuvent servir de montures s'ils sont dressés. Ils attaqueront les pégases qui sont leurs ennemis naturels. Les hippogriffes nichent sur des pitons rocheux.

Hommes

	Brigand	*Boucanier (et Pirate)*	*Derviche*
Classe d'armure :	Variable	Variable	Variable
Dé(s) de Vie :	1	1	1
Déplacement :	36m (12m)	36m (12m)	36m (12m)
Attaque(s) :	1 arme	1 arme	1 arme
Dégât(s) :	1-6 ou par arme	1-6 ou par arme	1-6 ou par arme
No. Rencontré :	0 (10-40)	0 (spécial)	0 (20-70)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 1	Guerrier : 1
Moral :	8	6 (7)	10
Type de Trésor :	A	A	A
Alignement :	Chaotique	Neutre (Chaotique)	Loyal

	Marchand	*Nomade*
Classe d'armure :	5	Variable
Dé(s) de Vie :	1	1
Déplacement :	27m (9m)	36m (12m)
Attaque(s) :	1 arme	1 arme
Dégât(s) :	1-6 ou par arme	1-6 ou par arme
No. Rencontré :	0 (1-20)	0 (10-40)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 1
Moral :	Variable	8
Type de Trésor :	A	A
Alignement :	Neutre	Neutre

La plupart des groupes d'hommes seront commandés par des chefs de plus haut niveau équipés de meilleures armures, ayant plus de points de vies, de meilleurs jets de protection et possédant éventuellement des objets magiques (concernant cette possibilité, voir page X44). Les hommes dressent généralement de grands camps et leurs trésors se trouveront dans ceux-ci.

Brigand : Les brigands sont des hors-la-loi et des mercenaires renégats réunis en bandes vaguement organisées qui vivent de rapines en pillant des villages et dévalisant les caravanes et les voyageurs. Chaque groupe de 20 brigands sera dirigé par un guerrier du 2e niveau. Chaque groupe de 40 brigands aura en plus un guerrier du 4e niveau qui agira en tant que commandant en chef.

Une partie des brigands (50%) seront équipés d'une armure en cuir, d'un bouclier, d'un arc court et d'une épée. Le reste d'entre eux (50%) seront montés sur des chevaux de selle et porteront une cotte de mailles, un bouclier et une épée. Les chefs auront une armure de plates, une épée, une lance, et monteront des chevaux de guerre équipés de bardes. (S'il le souhaite, le MD peut décider que les brigands rencontrés sont tous à pied ou alors tous à cheval.)

Les bandes de brigands se regroupent souvent entre elles pour ériger un camp fortifié de 50-300 hommes. Un camp sera toujours commandé par un guerrier du 9e niveau, secondé par un guerrier du 5e niveau pour chaque groupe de 50 brigands. Il y a également 50% de chances qu'un magicien de niveau 9-11 soit présent dans le camp et 30% qu'il y ait un clerc du 8e niveau.

Boucaniers (et Pirates) : Les boucaniers vivent sur les mers, les rivières, les grands lacs, et parfois même les océans. Ils vivent du pillage des villes côtières ainsi que de la capture de navires dont ils revendent les cargaisons. Les pirates sont des marins qui pillent d'autres navires, lancent des raids sur les villes côtières et pratiquent le trafic d'esclaves. Ils sont connus pour leurs actes malveillants ainsi que la cruauté dont ils font preuve à l'égard de leurs prisonniers. Ils n'hésitent pas non plus à s'attaquer entre eux s'il y a le moindre profit à en tirer. Le nombre de boucaniers ou pirates rencontrés varie selon le nombre et le type de leurs navires.

Navire	*N° de navires*	*N° de boucaniers par navire*
Barge fluviale	1-8	10-20
Petite galère	1-6	20-40
Drakkar	1-4	30-50
Vaisseau de guerre à voiles	1-3	40-80

Le MD devrait choisir le type de navire le plus approprié selon l'environnement. Pour plus d'informations concernant ces navires et les aventures maritimes, voir le chapitre sur le *Combat naval*.

Les Boucaniers et les Pirates sont organisés comme suit :

	Boucaniers	**Pirates**
Armure en cuir et épée	60%	50%
Armure en cuir, épée et arbalète	30%	35%
Cotte de mailles et épée (et arbalète pour les Boucaniers)	10%	15%

Chaque groupe de 30 boucaniers sera dirigé par un guerrier du 4e niveau. Chaque navire aura un guerrier du 7e niveau en guise de capitaine et la flotte entière sera commandée par un guerrier du 9e niveau. La flotte pourra être accompagnée d'un magicien du 10e ou 11e niveau (30% de chances) ainsi que d'un clerc du 8e niveau (25% de chances).

Chaque groupe de 30 pirates sera dirigé par un guerrier du 4e niveau. Chaque groupe de 50 pirates, ou chaque navire, aura à sa tête un guerrier du 5e niveau. Chaque groupe de 100 pirates, ou une flotte, sera commandé par un guerrier du 8e niveau. Chaque flotte de 300 pirates ou plus aura un guerrier du 11e niveau (Seigneur pirate) qui agira en tant que commandant de la flotte et qui pourra être accompagnée d'un magicien du 9e ou 10e niveau (75% de chances).

Les boucaniers et les pirates peuvent transporter leurs trésors avec eux ou avoir des cartes indiquant où ils sont enterrés. Le trésor indiqué est le total pour le groupe complet de boucaniers ou la flotte entière de pirates et peut être réparti comme le MD l'entend. De plus, il y a 25% de chances que les pirates aient avec eux 1-3 prisonniers dont ils attendent une rançon.

Les villes côtières bien défendues servent souvent de repaires pour les pirates et les boucaniers. Ce sont des endroits dangereux et sans foi ni loi mais où l'aventure attend au coin de la rue.

Derviche : Les derviches se regroupent souvent en camps ou tribus pouvant compter jusqu'à 300 personnes et dirigés par un clerc du 10e niveau. Un tel camp sera un village de tentes (75%) ou un fortin en bois ou en briques (25%). Il y aura là les femmes, les enfants, le bétail et le trésor des derviches.

Les derviches sont connus pour leur fanatisme religieux et leur intolérance envers ceux qui pensent différemment d'eux. En de rares occasions ils s'engagent dans une "guerre sainte" au cours de laquelle ils essayent de capturer et tuer tous ceux qui ont des croyances différentes de la leur. Les prisonniers auront la possibilité de se convertir ; s'ils refusent, ils seront tués ou réduits en esclavage. Les personnages Loyaux peuvent être conviés à se joindre à cette croisade et ceux qui refusent seront alors considérés avec une extrême suspicion à moins qu'ils ne puissent fournir une bonne raison qui justifie ce refus.

Marchand : Les marchands sont des commerçants qui se déplacent avec leurs caravanes de ville en ville, vendant et achetant différents biens (vins, soies, bijoux, métaux précieux, etc.). Les déplacements en caravanes se font généralement à dos de cheval, mais ce sera plutôt à dos de chameaux dans les déserts et les terrains accidentés et à dos de mules en montagne. Tous les marchands portent une cotte de mailles et sont armés d'une épée et d'une dague.

Le tableau suivant donne l'organisation typique d'une caravane :

Marchands	*Chariots*	*Guerriers 1er niveau*	*Guerriers 2e ou 3e niveau*	*Guerriers 5e niveau*	*Animaux en plus*
5	10	20	2	1	1-12
10	20	40	4	1	1-12
15	30	60	6	1	1-12
20	40	80	8	1	1-12

Tous les guerriers ont une CA 4 et sont armés d'épées, de dagues et d'arbalètes. Les animaux en plus peuvent être des chevaux, des mules ou même des chameaux (au choix du MD). Si une caravane comporte moins de 20 chariots, alors le trésor devrait être ajusté à la baisse.

Nomade : Ces tribus itinérantes peuvent être pacifiques ou belliqueuses et de n'importe quel alignement. Les petits groupes que l'on peut croiser en train de chasser ou glaner de la nourriture dans les contrées sauvages font généralement partie d'une tribu bien plus importante. Tous leurs trésors sont conservés dans leur camp principal. Les nomades sont d'excellents commerçants et détiennent souvent des informations au sujet de contrées lointaines, mais ils ont tendance à être superstitieux. Les groupes de nomades sont organisés de la façon suivante :

NOMADES DU DÉSERT
50% Lance, armure en cuir et bouclier, cheval de selle ou chameau
20% Arc, armure en cuir, cheval de selle ou chameau
30% Lance, cotte de mailles et bouclier, cheval de selle ou chameau

NOMADES DES STEPPES
20% Lance, armure en cuir et bouclier, cheval de selle
50% Arc, armure en cuir, cheval de selle
20% Arc, cotte de mailles, cheval de selle
10% Lance, cotte de mailles et bouclier, cheval de selle ou de guerre

Chaque groupe de 25 nomades sera dirigé par un guerrier du 2e niveau.

Chaque groupe de 40 nomades aura pour chef un guerrier du 4e niveau.

Les tribus nomades peuvent réunir jusqu'à 300 combattants dans des camps temporaires faits de huttes ou de tentes. En plus des chefs listés ci-dessus, il y aura un guerrier du 5e niveau par groupe de 100 hommes et un guerrier du 8e niveau qui tiendra lieu de chef de clan ou de tribu. Il y aura aussi 50% de chances qu'un clerc du 9e niveau soit présent dans le camp principal, ainsi que 25% de chances qu'il s'y trouve un magicien du 8e niveau.

Homme-poisson

Classe d'armure :	6	No. Rencontré :	0 (1-20)
Dé(s) de Vie :	1-4	JP Comme :	Guerrier : 1
Déplacement (en nageant) :	36m (12m)	Moral :	8
Attaque(s) :	1	Type de Trésor :	A
Dégât(s) :	1-6 ou par arme	Alignement :	Neutre

La partie supérieure du corps des hommes-poissons est celle d'un homme et la partie inférieure est celle d'un grand poisson. Ils sont armés d'épieux, de tridents (traiter comme des épieux) ou de dagues. Ils vivent dans les eaux côtières et se nourrissent de poissons qu'ils chassent et d'algues qu'ils cultivent. Tous (à l'exception des chefs) possèdent 1 DV et font leurs JP comme des guerriers du 1er niveau.

Le nombre rencontré donné ci-dessus équivaut à un petit groupe de chasseurs, car en fait les hommes-poissons vivent souvent dans des villages sous-marins regroupant 100-300 individus. Chaque groupe de 10 hommes-poissons aura un chef avec 2 DV. Pour chaque groupe de 50, il y aura un chef avec 4 DV. Les chefs effectuent leurs JP comme des guerriers d'un niveau équivalent à leur nombre de DV (ex : un homme-poisson avec 4 DV fera ses JP comme un guerrier : 4).

Les hommes-poissons dressent souvent des monstres et animaux marins (types au choix du MD) dont ils se servent ensuite pour garder leurs villages.

Hydre

Classe d'armure :	5	No. Rencontré :	1 (1)
Dé(s) de Vie :	5-12	JP Comme :	Guerrier (voir ci-dessous)
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	9
Attaque(s) :	5-12 (voir ci-dessous)	Type de Trésor :	B
Dégât(s) :	1-10 par tête	Alignement :	Neutre

Une hydre est une grande créature avec un corps ressemblant à celui d'un dragon et 5 à 12 têtes de serpent au bout de longs cous. Elle a 1 DV pour chaque tête qu'elle possède, avec toujours 8 pv par DV. Chaque fois qu'une hydre a subit 8 points de dégâts, elle perd l'usage d'une de ses têtes qui n'attaquera plus. EXEMPLE : si une hydre à 7 têtes subit 18 points de dégâts, elle n'attaquera plus qu'avec 5 têtes au round suivant. Une hydre effectue ses JP comme un guerrier d'un niveau égal à son nombre de têtes.

Hydre de mer : Ces hydres se sont adaptées pour vivre en milieu aquatique. Elles ont des nageoires à la place des pattes, mais hormis ceci elles sont identiques à leurs cousines terrestres.

Le MD peut vouloir créer des hydres spéciales. Elles pourraient par exemple être venimeuses ou alors cracher du feu (comme un dragon, mais avec une portée de 1,5 m seulement et n'infligeant que 8 points de dégâts par tête). De telles créatures pourraient être placées par le MD pour garder des trésors spéciaux.



Insecte : voir **Scorpion** et **Termite**.

Licorne

Classe d'armure :	2	No. Rencontré :	1-6 (1-8)
Dé(s) de Vie :	4*	JP Comme :	Guerrier : 8
Déplacement :	72m (24m)	Moral :	7
Attaque(s) :	2 sabots/ 1 corne	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	1-8 chacun	Alignement :	Loyal

Une licorne ressemble à un cheval élancé avec une corne sur son front. C'est une créature farouche mais néanmoins féroce. Seule une jeune fille vierge peut lui parler ou la monter. Une fois par jour, elle peut se téléporter magiquement avec sa cavalière jusqu'à une distance de 108 m.

Manticore

Classe d'armure :	4	No. Rencontré :	1-2 (1-4)
Dé(s) de Vie :	6 + 1	JP Comme :	Guerrier : 6
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	9
En vol :	54m (18m)		
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure ou dards	Type de Trésor :	D
Dégât(s) :	1-4/1-4/2-8 ou spécial	Alignement :	Chaotique

La manticore est un monstre hideux qui possède le visage d'un homme, le corps d'un lion, les ailes d'une chauve-souris et une queue garnie de dards. Ces dards sont au nombre de 24 et la manticore peut en projeter 6 chaque round jusqu'à une distance de 54 m, et ceci même quand elle vole. Chacun d'eux inflige 1-6 (1d6) points de dégâts. La créature régénère ses dards à raison de 2 par jour. Les manticores vivent généralement dans des massifs montagneux inhabités et leur nourriture favorite est la chair humaine. Elles traquent fréquemment les groupes comprenant des humains, leur tendant des embuscades et les attaquant avec leurs dards lorsqu'ils s'arrêtent pour prendre du repos.

Mastodonte

Classe d'armure :	3	No. Rencontré :	0 (2-16)
Dé(s) de Vie :	15	JP Comme :	Guerrier : 8
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	8
Attaque(s) :	2 défenses ou 1 piétinement	Type de Trésor :	Voir ci-dessous
Dégât(s) :	2-12/2-12 ou 4-32	Alignement :	Neutre

Les mastodontes ressemblent à des éléphants couverts de poils et avec de longues défenses. En combat, un mastodonte charge d'abord, frappant avec ses défenses qui infligent alors doubles dégâts. Puis dans les rounds qui suivent, il essaye soit de frapper son adversaire avec ses défenses (25%), soit de le piétiner (75%) s'il est de la taille d'un homme ou plus petit. Lorsqu'il piétine une créature de la taille d'un homme ou plus petite, il bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets "pour toucher". L'ivoire de ses défenses est très recherché, chacune pouvant se vendre 200-800 (2d4 x 10) pièces d'or. Ils vivent dans les toundras glacées et froides ou dans les "mondes perdus".

Molosse satanique

Classe d'armure :	4	No. Rencontré :	2-8 (2-8)
Dé(s) de Vie :	3-7*	JP Comme :	Variable
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	9
Attaque(s) :	Morsure ou souffle	Type de Trésor :	C
Dégât(s) :	1-6 ou spécial	Alignement :	Chaotique

Ces molosses au pelage brun-rougeâtre ont la taille d'un grand chien loup ou d'un petit poney et sont immunisés aux feux normaux. On les rencontre souvent près des volcans, au fond des donjons ou en compagnie d'une autre créature aimant le feu (comme un géant du feu). Ils sont rusés et très intelligents.

Durant chaque round de combat en mêlée, un molosse satanique attaque son adversaire soit en mordant (3-6 sur 1d6), soit en crachant du feu (1-2 sur 1d6). Son souffle inflige 1d6 points de dégâts pour chaque DV qu'il possède (3d6 à 7d6). Un personnage qui réussit son jet de protection contre le Souffle ne subit que la moitié des dégâts.

Les molosses sataniques ont 75% de chances par round de détecter une personne ou un objet invisible se trouvant dans un rayon de 18 m et ils effectuent leurs jets de protection comme un guerrier d'un niveau égal à celui de leur nombre de DV.

Momie*

Classe d'armure :	3	No. Rencontré :	1-4 (1-12)
Dé(s) de Vie :	5 + 1*	JP Comme :	Guerrier : 5
Déplacement :	18m (6m)	Moral :	12
Attaque(s) :	1 toucher + maladie	Type de Trésor :	D
Dégât(s) :	1-12 + maladie	Alignement :	Chaotique

Les momies sont des **morts-vivants** qui rôdent près des ruines et tombeaux déserts. À la vue d'une momie, chaque personnage doit réussir un jet de protection contre la Paralysie ou être tétanisé d'effroi et ne plus pouvoir bouger jusqu'à ce que la momie attaque quelqu'un ou sorte de son champ de vision. En mêlée, un coup porté par une momie inflige 1-12 points de dégâts et infecte la créature touchée d'une horrible lèpre. Celle-ci empêche tous soins par magie et les blessures prennent 10 fois plus de temps pour guérir. Cette maladie persiste jusqu'à ce qu'elle soit guérie magiquement.

Non seulement les momies ne peuvent être blessées que par des sorts, du feu ou des armes magiques, mais en plus ceux-ci ne leur infligent que la moitié des dégâts. Elles sont immunisées aux sorts de **sommeil, charme** et **paralysie**.

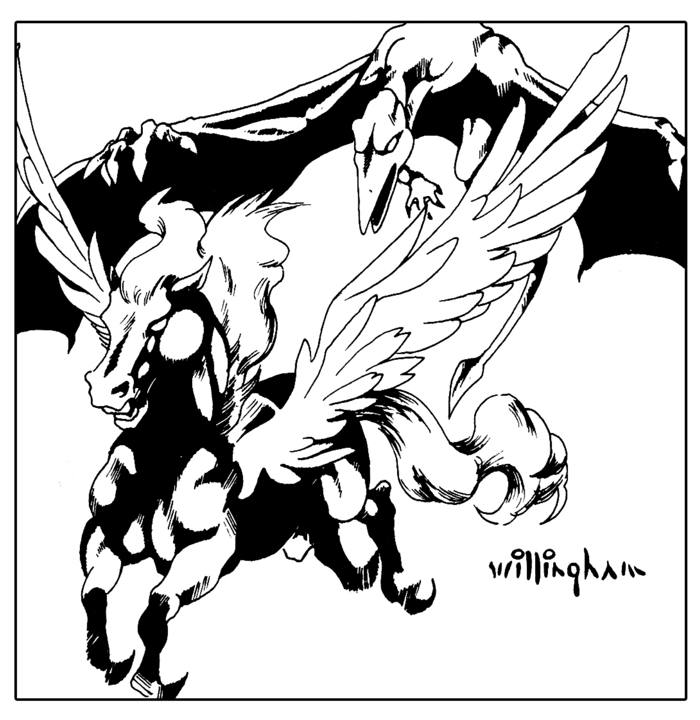
Mort-vivant : voir **Apparition, Momie, Spectre** et **Vampire**.

Les morts-vivants sont des créatures maléfiques créées par la magie noire. Tous étaient autrefois des êtres vivants. Ils sont invulnérables à tout ce qui affecte normalement les vivants, comme le poison, et aux sorts qui agissent sur l'esprit, tels que **sommeil, charme-personne** et **paralysie**. Ils sont absolument silencieux.

Pégase

Classe d'armure :	6	No. Rencontré :	0 (1-12)
Dé(s) de Vie :	2 + 2	JP Comme :	Guerrier : 2
Déplacement :	72m (24m)	Moral :	8
En vol :	144m (48m)		
Attaque(s) :	2 sabots	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	1-6/1-6	Alignement :	Loyal

Ces chevaux volants semi-intelligents sont farouches et sauvages. Ils ne peuvent pas être apprivoisés mais ils serviront les personnages Loyaux (et seulement eux) s'ils sont capturés jeunes puis dressés. Les pégases sont les ennemis naturels des hippogriffes.



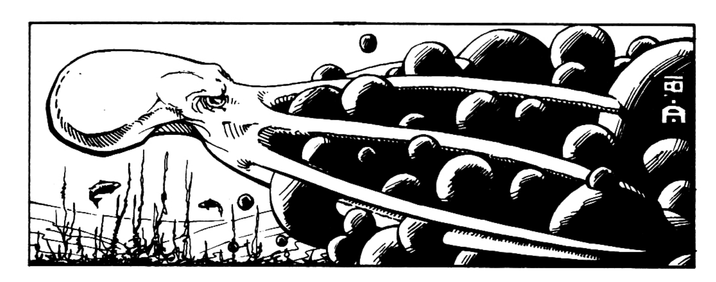
Pieuvre géante

Classe d'armure :	7	No. Rencontré :	0 (1-2)
Dé(s) de Vie :	8	JP Comme :	Guerrier : 4
Déplacement :	27m (9m)	Moral :	7
Attaque(s) :	8 tentacules/ 1 morsure	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	1-3 (x8)/1-6	Alignement :	Neutre

Les pieuvres géantes rôdent dans les eaux proches des villages de pêcheurs et autres zones côtières tropicales ou tempérées.

En combat, une pieuvre géante agrippe avec ses tentacules puis pique ou mord avec son bec redoutable toute créature entraînée vers sa bouche. Lorsqu'un tentacule touche, il enserre sa victime puis inflige automatiquement chaque round 1-3 points de dégâts par constriction. Chaque tentacule qui s'agrippe réduit les chances de toucher de sa victime de 1 (un homme qui a tous les tentacules d'une pieuvre enroulés autour de lui aura une pénalité de -8 sur ses jets "pour toucher"). Un personnage peut essayer de trancher un tentacule en infligeant avec une arme tranchante et en un seul coup 6 points de dégâts ou plus.

Si le combat tourne au désavantage de la pieuvre géante, elle s'enfuira à trois fois sa vitesse normale tout en relâchant un grand nuage d'encre noire (12 m de rayon).



Poisson géant

	Piranha géant	*Rascasse géante*	*Poisson chat géant*	*Esturgeon géant*
Classe d'armure :	6	7	4	0
Dé(s) de Vie :	3 + 3	5 + 5	8 + 3*	10 + 2*
Déplacement (en nageant) :	45m (15m)	54m (18m)	27m (9m)	54m (18m)
Attaque(s) :	1 morsure	4 épines + poison	1 morsure/ 4 barbillons	1 morsure
Dégât(s) :	1-8	1-4 (x4) + poison	2-16/ (1-4)x4	2-20
No. Rencontré :	0 (2-8)	0 (2-8)	0 (1-2)	0 (1)
JP Comme :	Guerrier : 2	Guerrier : 3	Guerrier : 4	Guerrier : 5
Moral :	7	8	8	9
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre

Piranha géant : Ces poissons mortels aux écailles noires et vertes mesurent 1,5 m de long et attaquent tout ce qui perturbe l'eau près d'eux. Jusqu'à 8 piranhas géants peuvent attaquer ensemble la même cible. Une fois que le sang se met à couler, ils entrent dans une frénésie carnassière et ne testent plus leur moral. Les piranhas habitent les eaux douces et chaudes et préfèrent les rivières aux lacs.

Rascasse géante : Ce poisson qui vit dans les eaux salées peu profondes est très difficile à repérer car il ressemble à un rocher ; de ce fait, il y a 70% de chances qu'il soit confondu avec un bloc de roche ou de corail. La rascasse est normalement inoffensive mais elle attaquera férocement quiconque la dérange. Son corps est couvert d'épines et elle peut frapper n'importe quel adversaire avec 4 d'entre elles à la fois. Ces épines infligent 1-4 points de dégâts chacune et sont fortement venimeuses (réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir). Saisir une rascasse qu'on a confondu avec un rocher ou du corail résulte en 4 touchers automatiques, chacun d'eux infligeant des dégâts et nécessitant un jet de protection contre le Poison.

Poisson chat géant : Ce poisson d'un blanc crayeux mesure environ 4,5 m de long et possède quatre longs barbillons qui sortent de chaque côté de sa bouche. Il se tapit sur le lit vaseux des rivières et des lacs, attaquant aussi bien les créatures qui nagent que celles qui se déplacent sur le fond.

Esturgeon géant : Ces poissons mesurent environ 9 m de long et sont couverts d'écailles épaisses comme une armure. Ce sont de féroces combattants et, sur un résultat de 18 ou plus, ils avalent entièrement leur proie.

Tout personnage ainsi avalé subit 2-12 points de dégâts par round et doit réussir un jet de protection contre le Rayon mortel ou être paralysé. S'il réussit son jet de protection, il peut essayer de se découper un chemin vers l'extérieur mais avec une pénalité de -4 (l'intérieur du corps d'un esturgeon est CA 7).

Pourceau maléfique*

Classe d'armure :	3 (9)	No. Rencontré :	1-3 (1-4)
Dé(s) de Vie :	9*	JP Comme :	Guerrier : 9
Déplacement :	54m (18m)	Moral :	10
En humain :	36m (12m)		
Attaque(s) :	1 groin (ou 1 arme)	Type de Trésor :	C
Dégât(s) :	2-12 (ou par arme)	Alignement :	Chaotique

Les pourceaux maléfiques sont des lycanthropes changeurs de formes. Ils rôdent en lisière des communautés humaines, en particulier celles se trouvant proches de marais ou de forêts. Ils sont carnivores et très friands de chair humaine. Ils peuvent aussi bien endosser la forme d'un énorme porc que celle d'un humain obèse, passant de l'une à l'autre aussi souvent qu'ils le souhaitent durant la nuit, mais quand l'aube pointe ils doivent alors conserver celle qu'ils ont à ce moment là jusqu'à ce que revienne le crépuscule. Ils ne peuvent être blessés que par des armes magiques ou en argent. Ils possèdent un sort de **charme-personne** très puissant qu'ils peuvent utiliser aussi bien sous forme humaine qu'animale et jusqu'à 3 fois par 24 heures. La victime a droit à un jet de protection contre les Sorts mais avec une pénalité de -2, et si elle est **charmée** elle ne pourra plus utiliser de sorts ni de magie. Chaque pourceau maléfique peut avoir sous son contrôle 0-3 (1d4-1) humains ainsi charmés. Les pourceaux maléfiques préfèrent attaquer en tendant des embuscades

Ptérosaure

	Ptérodactyle	*Ptéranodon*
Classe d'armure :	7	6
Dé(s) de Vie :	1	5
Déplacement (en vol) :	54m (18m)	72m (24m)
Attaque(s) :	1 bec	1 bec
Dégât(s) :	1-3	1-12
No. Rencontré :	0 (2-8)	0 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 3
Moral :	7	8
Type de Trésor :	Aucun	V
Alignement :	Neutre	Neutre

Ptérodactyle : Ce sont des reptiles avec des ailes comme celles de chauve-souris d'une envergure de 2,4 à 3 m. Ils chassent des animaux de petite et moyenne taille, planant lentement sur les courants aériens pour repérer leurs proies. S'ils sont vraiment affamés, ils peuvent attaquer des créatures de taille humaine.

Ptéranodon : Ce sont des ptérodactyles géants. Ils sont plus agressifs et attaqueront souvent les humains ou les humanoïdes. Ces monstres ont une envergure qui peut atteindre 15 m.

Ptéranodons et ptérodactyles ne vivent que sous des climats chauds, généralement dans des régions du type "monde perdu".

Pudding noir*

Classe d'armure :	6	No. Rencontré :	1 (0)
Dé(s) de Vie :	10*	JP Comme :	Guerrier : 5
Déplacement :	18m (6m)	Moral :	12
Attaque(s) :	1	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	3-24	Alignement :	Neutre

Un pudding noir est une masse noire amorphe dont le diamètre varie de 1,5 à 9 m. Il est non-intelligent et constamment affamé. Il peut dissoudre le bois et corroder le métal en un tour mais il n'affecte pas la pierre. Les puddings noirs peuvent se déplacer aussi bien sur les murs qu'au plafond et passer au travers de petites ouvertures. Seul le feu peut les tuer ; toutes les autres formes d'attaques (armes ou sorts) se contenteront de les diviser en plusieurs petits puddings (chaque coup crée un pudding de 2 DV qui inflige 1-8 points de dégâts). Une **épée langue de feu** leur infligera des dégâts normaux.

Requin

	Bouledogue	*Mako*	*Grand blanc*
Classe d'armure :	4	4	4
Dé(s) de Vie :	2	4	8
Déplacement (en nageant) :	54m (18m)	54m (18m)	54m (18m)
Attaque(s) :	1 morsure	1 morsure	1 morsure
Dégât(s) :	2-8	2-12	2-20
No. Rencontré :	0 (3-18)	0 (2-12)	0 (1-4)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 2	Guerrier : 4
Moral :	7	7	7
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre

Les requins sont de féroces prédateurs. Ils sont peu intelligents et imprévisibles. L'odeur du sang, qu'ils peuvent sentir jusqu'à une distance de 90 m, les attire et les fait entrer dans une frénésie carnassière (ils ne testent plus leur moral). Ils attaquent en effectuant de longues passes sinueuses. On ne les rencontre qu'en eaux salées.

Requin bouledogue : De couleur brune, ils mesurent 2,4 m de long. Ils percutent d'abord leur proie pour l'étourdir, puis l'attaquent ensuite au round suivant.

Requin mako : De couleur bleu-gris ou brun-roux, ils mesurent 4,5 m de long. Ils sont extrêmement imprévisibles, ne prêtant d'abord pas attention aux nageurs puis les attaquant ensuite soudainement, sans raison apparente.

Grand requin blanc : De couleur grise avec un ventre blanc, ils mesurent au moins 9 m, voire plus. Ils sont réputés pour leur capacité à détruire de petits bateaux.



Rhagodessa

Classe d'armure :	5	No. Rencontré :	1-4 (1-6)
Dé(s) de Vie :	4 + 2	JP Comme :	Guerrier : 2
Déplacement :	45m (15m)	Moral :	9
Attaque(s) :	1 ventouse/ 1 morsure	Type de Trésor :	U
Dégât(s) :	0/2-16	Alignement :	Neutre

Le rhagodessa est un arachnide géant qui ressemble à une énorme araignée velue dont la tête et les mâchoires (mandibules) sont surdimensionnées. Il est nocturne (dormant le jour et s'activant la nuit ou dans l'obscurité) et vit dans des cavernes. De couleur jaune avec un thorax brun foncé, il fait environ la taille d'un petit cheval et possède 5 paires de pattes ; la paire qui se trouve à l'avant se termine par des ventouses qui permettent à la créature d'attraper ses proies. Un toucher réussi avec ses pattes munies de ventouses n'inflige pas de dégâts mais signifie que la victime est collée. Au round de combat suivant, elle sera ramenée vers les mandibules du rhagodessa et automatiquement mordue, subissant 2d8 points de dégâts. Les rhagodessas peuvent grimper aux parois, sont carnivores et toujours affamés.

Rhinocéros

	Normal	*Laineux*
Classe d'armure :	5	4
Dé(s) de Vie :	6	8
Déplacement :	36m (12m)	36m (12m)
Attaque(s) :	1 coup de corne ou piétinement	1 coup de corne ou piétinement
Dégât(s) :	2-8 ou 2-16	2-8 ou 2-24
No. Rencontré :	0 (1-12)	0 (1-8)
JP Comme :	Guerrier : 3	Guerrier : 4
Moral :	6	6
Type de Trésor :	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre

Bien qu'étant des herbivores inintelligents, les rhinocéros peuvent se montrer très dangereux. S'ils sont menacés, surpris ou attaqués, ils partiront en courant dans n'importe quelle direction, renversant tout sur leur passage avec leur corne qui infligera doubles dégâts durant la première attaque.

Rhinocéros laineux : Ces grands rhinocéros sont couverts de longs poils blancs. Ils se déplacent en petits troupeaux à travers les toundras et les plaines, généralement dans des régions du type "monde perdu".

Roc

	Petit	*Grand*	*Géant*
Classe d'armure :	4	2	0
Dé(s) de Vie :	6	12	36
Déplacement :	18m (6m)	18m (6m)	18m (6m)
En vol :	144m (48m)	144m (48m)	144m (48m)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure	2 griffes/ 1 morsure	2 griffes/ 1 morsure
Dégât(s) :	2-5/2-5/2-12	1-8/1-8/2-20	3-18/3-18/8-48
No. Rencontré :	0 (1-12)	0 (1-8)	0 (1)
JP Comme :	Guerrier : 3	Guerrier : 6	Guerrier : 18
Moral :	8	9	10
Type de Trésor :	I	I	I
Alignement :	Loyal	Loyal	Loyal

Les rocs sont d'immenses oiseaux de proie qui ressemblent à des aigles. Ils sont extrêmement Loyaux, se montrant souvent inamicaux envers les Neutres (-1 au jet de réaction) et les Chaotiques (-2 au jet de réaction). Les rocs aiment la solitude et attaqueront en piqué tout intrus qui s'approcherait d'eux sans précautions. Leurs nids se trouvent au sommet des plus hautes montagnes et contiennent 50% du temps 1-6 petits ou œufs. Ils ne testent jamais leur moral lorsqu'ils sont dans leur nid. Les petits rocs peuvent être dressés s'ils sont capturés encore poussins ou alors avant même leur éclosion (voir p. X21).

Salamandre

	Feu	*Glaces*
Classe d'armure :	2	3
Dé(s) de Vie :	8*	12*
Déplacement :	36m (12m)	36m (12m)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure	4 griffes/ 1 morsure
Dégât(s) :	1-4/1-4/1-8	1-6(x4)/2-12
No. Rencontré :	2-5 (2-8)	1-3 (1-3)
JP Comme :	Guerrier : 8	Guerrier : 12
Moral :	8	9
Type de Trésor :	F	E
Alignement :	Neutre	Chaotique

Salamandre du feu : Ce type d'élémental de feu doté de son libre arbitre ressemble à un serpent géant (3,6 à 4,8 m de long) avec une tête et des pattes de lézard. Ses écailles brillantes vont du jaune orangé au rouge orangé. Toute créature se trouvant à 6 m ou moins d'une salamandre du feu subit 1-8 points de dégâts par round du fait de l'intense chaleur que celle-ci dégage. Les salamandres du feu sont immunisées à toutes les attaques basées sur le feu. Elles sont intelligentes et préfèrent vivre près (ou dans !) des volcans ou dans des lieux extrêmement chauds et secs.

Salamandre des glaces : Elle ressemble à un lézard géant doté de 6 pattes et dont les écailles sont blanches ou blanc-bleuté. En combat, elle se dresse sur ses deux pattes arrière et frappe avec ses 4 autres pattes ainsi que ses crocs. Toute créature se trouvant à 6 m ou moins d'une salamandre des glaces subit en plus 1-8 points de dégâts par round à cause du froid extrême que celle-ci irradie. Les salamandres des glaces sont immunisées à toutes les attaques basées sur le froid. Elles vivent dans des déserts gelés, des glaciers ou des toundras glacées.

Les salamandres du feu et des glaces se détestent mutuellement et s'attaqueront à vue.

Sangsue géante

Classe d'armure :	7	No. Rencontré :	0 (1-4)
Dé(s) de Vie :	6	JP Comme :	Guerrier : 3
Déplacement :	27m (9m)	Moral :	10
Attaque(s) :	Drain de sang	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	1-6	Alignement :	Neutre

Ces créatures répugnantes et ressemblant à des limaces vivent dans les marais et mesurent environ 1 m. Une sangsue géante a une gueule en forme de ventouse qui, lorsqu'elle réussit à toucher, s'attache à sa victime ; elle commence alors à lui sucer le sang, infligeant 1-6 points de dégâts par round. Une fois sa victime morte, elle relâche son cadavre et va se cacher pour digérer son repas. Tuer une sangsue géante est le seul moyen de la détacher de sa victime.

Scorpion géant

Classe d'armure :	2	No. Rencontré :	1-6 (1-6)
Dé(s) de Vie :	4*	JP Comme :	Guerrier : 2
Déplacement :	45m (15m)	Moral :	11
Attaque(s) :	2 pinces/1 dard	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	1-10/1-10/1-4 + poison	Alignement :	Chaotique

Un scorpion géant a la taille d'un petit cheval et attaque généralement à vue. Il combat en agrippant son adversaire avec ses pinces pour l'immobiliser puis en le piquant ensuite avec son dard. Si une pince touche, l'attaque avec le dard bénéficie d'un bonus de +2. Quiconque est piqué par le dard doit réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir. Les scorpions géants vivent dans les déserts, les cavernes et les ruines.

Serpent de mer (Mineur)

Classe d'armure :	5	No. Rencontré :	0 (2-12)
Dé(s) de Vie :	6	JP Comme :	Guerrier : 3
Déplacement (en nageant) :	45m (15m)	Moral :	8
Attaque(s) :	1 morsure ou constriction	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	2-12	Alignement :	Neutre

Un serpent de mer ressemble à un long (6 à 9 m) serpent géant doté de nombreuses nageoires. Il peut attaquer un navire de sa taille ou plus petit en s'enroulant autour puis en serrant (infligeant à la coque 1-10 points de dégâts structurels par round). Son attaque normale consiste en une morsure et il peut s'élancer jusqu'à 6 m hors de l'eau pour atteindre une créature en surface.

Spectre*

Classe d'armure :	2	No. Rencontré :	1-4 (1-8)
Dé(s) de Vie :	6**	JP Comme :	Guerrier : 6
Déplacement :	45m (15m)	Moral :	11
En vol :	90m (30m)		
Attaque(s) :	1 toucher + spécial	Type de Trésor :	E
Dégât(s) :	1-8 + perte d'énergie x2	Alignement :	Chaotique

Ces créatures fantomatiques sont parmi les plus puissants des **morts-vivants**. Les spectres n'ont pas de corps physique et ne peuvent être touchés que par des armes magiques ; les armes en argent n'ont aucun effet sur eux. Comme tous les morts-vivants, ils sont immunisés aux sorts de **sommeil, charme** et **paralysie**.

Un spectre qui réussit à toucher inflige 1-8 (1d8) points de dégâts et absorbe **2** niveaux d'énergie vitale. Cela signifie que la créature touchée perd 2 dés de vie (niveaux d'expérience). Les points d'expérience seront ramenés au minimum requis pour le nouveau niveau qui résulte de cette perte et tous les dés de vie et capacités associés aux niveaux drainés seront perdus. EXEMPLE : Un magicien du 9e niveau touché par un spectre se retrouverait au 7e niveau



avec 80 000 points d'expérience et perdrait ses sorts de 5e niveau ainsi que 2d4 points de vie (ou ses deux derniers tirages de dés de vie). Un personnage dont le niveau se retrouve à 0 est tué et, dès la nuit suivant sa mort, deviendra lui-même un spectre placé sous le contrôle de celui qui l'a occis.

Stégosaure

Classe d'armure :	3	No. Rencontré :	0 (1-4)
Dé(s) de Vie :	11	JP Comme :	Guerrier : 6
Déplacement :	18m (6m)	Moral :	7
Attaque(s) :	Queue ou piétinement	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	2-16 ou 2-16	Alignement :	Neutre

Ces dinosaures trapus ont des plaques d'os dures qui saillent à la verticale le long de leur dos ainsi que 4 longues pointes qui hérissent le bout de leur queue et avec laquelle ils frapperont tout ce qui les menace. Les stégosaures sont des herbivores et préfèrent les climats subtropicaux. On ne les rencontre généralement que dans des régions du type "monde perdu".

Sylvanien

Classe d'armure :	2	No. Rencontré :	0 (1-8)
Dé(s) de Vie :	8	JP Comme :	Guerrier : 8
Déplacement :	18m (6m)	Moral :	9
Attaque(s) :	2 coups	Type de Trésor :	C
Dégât(s) :	2-12/2-12	Alignement :	Loyal

Les sylvaniens sont de grandes créatures (4,8 m de haut) qui ressemblent à des arbres. Ils ne se préoccupent que de la protection des forêts et de la végétation. Ils parlent un langage compliqué aux intonations lentes et se méfient de ceux qui utilisent le feu. Du fait qu'ils sont souvent confondus avec de vrais arbres, toutes les rencontres avec des sylvaniens se produiront à une distance maximale de 30 m et ils surprendront un groupe sur un résultat de 1-3.

Un sylvanien peut animer deux arbres se trouvant dans un rayon de 18 m autour de lui ; ceux-ci se déplaceront à une vitesse de 9 m (1,5 m) et se battront comme des sylvaniens. Le sylvanien peut à tout moment cesser d'animer un arbre pour en animer un autre.

Termite aquatique

	Marais	*Eau douce*	*Eau salée*
Classe d'armure :	4	6	5
Dé(s) de Vie :	1 + 1	2 + 1	4
Déplacement (en nageant) :	27m (9m)	36m (12m)	54m (18m)
Attaque(s) :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
Dégât(s) :	1-3	1-4	1-6
No. Rencontré :	0 (1-4)	0 (1-3)	0 (2-7)
JP Comme :	Guerrier : 1	Guerrier : 2	Guerrier : 3
Moral :	10	8	11
Type de Trésor :	Aucun	Aucun	Aucun
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre

La taille des termites aquatiques varie de 0,3 à 1,5 m de long, les plus grands se trouvant dans les océans. Ils ont tous une forme similaire à celle des termites normaux à l'exception d'une poche abdominale

élastique qui peut aspirer et expulser de l'eau. Lorsque cette poche est complètement remplie d'eau, le termite ressemble à un gros ballon avec une petite tête d'insecte sur le devant. Ces termites se déplacent sous l'eau en se propulsant comme les calmars. S'il est effrayé lorsqu'il est à la surface, le termite aquatique projette un nuage de gouttelettes irritantes sur une cible. Toute créature ou personnage touché par ce nuage doit réussir un jet de protection contre le Poison ou être étourdi pendant 1 tour. S'il est effrayé sous l'eau, il relâche un nuage d'encre noire qui obscurcit le champ de vision de son agresseur. Ces mécanismes de défense peuvent être utilisés une fois par tour. S'il est acculé, il cherchera à mordre son adversaire.

La véritable terreur qu'inspirent ces créatures vient du fait qu'elles peuvent potentiellement détruire des bateaux. Les termites aquatiques s'accrochent aux navires qui passent puis se déplacent sous la coque jusqu'à trouver un endroit convenable où ils vont pouvoir commencer à ronger le bois. Une fois en place, chaque termite inflige 1-3 points de dégâts structurels à la coque puis, rassasié, se détache du navire. Vérifiez si le bateau coule (voir p. X63) après que les termites ont commencé à endommager la coque. Il y a toutefois 50% de chances par round que quelqu'un remarque une infiltration d'eau dès les premiers dégâts occasionnés.

Titanothère

Classe d'armure :	5	No. Rencontré :	0 (1-6)
Dé(s) de Vie :	12	JP Comme :	Guerrier : 6
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	7
Attaque(s) :	Coup de corne ou piétinement	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	2-12 ou 3-24	Alignement :	Neutre

Cette créature préhistorique mesurant 3,6 m au garrot ressemble à un énorme rhinocéros à la corne massive et évasée. Les titanothères sont généralement pacifiques si on les laisse tranquilles, préférant brouter l'herbe et manger les feuilles des arbres. Au combat, les titanothères vont frapper ou piétiner leurs adversaires. De petits troupeaux de ces créatures se rencontrent dans les prairies des régions du type "monde perdu".

Tortue-dragon

Classe d'armure :	-2	No. Rencontré :	0 (1)
Dé(s) de Vie :	30	JP Comme :	Guerrier : 15
Déplacement	9m (3m)	Moral :	10
(en nageant) :	27m (9m)		
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure	Type de Trésor :	H
Dégât(s) :	1-8/1-8/10-60	Alignement :	Chaotique

Les tortues-dragons sont une sorte de mélange insolite entre un dragon et une tortue gigantesque. Elles ont la tête, les membres et la queue d'un grand dragon avec la carapace d'une tortue. Ces créatures vivent dans les profondeurs des océans et des mers, ne faisant surface ou ne s'approchant des terres que rarement. Les tortues-dragons sont si grandes qu'il est arrivé que des marins accostent sur l'une d'elle flottant à la surface, prenant leur carapace pour une petite île.

En plus de ses puissantes griffes et morsure, la tortue-dragon peut utiliser son souffle. Celui-ci est un nuage de vapeur de 9 m de diamètre qu'elle peut cracher jusqu'à une distance de 27 m. Il agit comme le souffle d'un dragon, infligeant un nombre de points de dégâts identique au nombre de points de vie que possède la tortue-dragon au moment où elle l'utilise.

Les tortues-dragons vivent dans d'immenses cavernes se trouvant au fond des océans et dans lesquelles elles conservent les trésors provenant de bateaux coulés. Il arrive parfois qu'elles émergent directement sous un navire afin de le faire chavirer et de dévorer ses occupants.

Remarque : Les tortues-dragons sont des créatures extrêmement puissantes qui ne devraient être utilisées que si les personnages sont de très haut niveau.

Tricératops

Classe d'armure :	2	No. Rencontré :	0 (1-4)
Dé(s) de Vie :	11	JP Comme :	Guerrier : 6
Déplacement :	27m (9m)	Moral :	8
Attaque(s) :	Coup de cornes ou piétinement	Type de Trésor :	Aucun
Dégât(s) :	3-18 ou 3-18	Alignement :	Neutre

Un tricératops est un dinosaure quadrupède fortement musclé mesurant environ 3,6 m au garrot et presque 12 m de long. Il possède trois cornes qui dépassent de la crête protectrice osseuse qui couvre sa tête. Bien que ces créatures soient herbivores, elles sont agressives et dangereuses, attaquant généralement à vue. Elles chargent en infligeant doubles dégâts à la première attaque. On croise les tricératops dans les plaines des "mondes perdus".

Troll

Classe d'armure :	4	No. Rencontré :	1-8 (1-8)
Dé(s) de Vie :	6 + 3*	JP Comme :	Guerrier : 6
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	10 (8)
Attaque(s) :	2 griffes/ 1 morsure	Type de Trésor :	D
Dégât(s) :	1-6/1-6/1-10	Alignement :	Chaotique

Maigres et caoutchouteuses, ces créatures détestables mesurent près de 2,4 m de haut. Les trolls sont intelligents et les humanoïdes sont la nourriture qu'ils préfèrent. Ils vivent dans des cavernes, des donjons, des terres désolées, ainsi que dans les demeures en ruine des humanoïdes qu'ils ont tué et mangé.

Les trolls sont forts et déchiquettent leurs adversaires avec leurs griffes et leurs dents acérées. Un troll a le pouvoir de régénération (la capacité de guérir et de se reconstituer). Un troll commence à se soigner 3 rounds après avoir subi des dégâts ; ses blessures se guérissent alors d'elles-mêmes à un rythme de 3 points de vie par round, et même les membres coupés reviendront en rampant vers le corps et s'y rattacheront. Le troll ne peut pas régénérer les dégâts causés par le feu ou l'acide. Cela signifie qu'à moins d'être totalement consumé par le feu ou l'acide, un troll finira toujours par se régénérer complètement. S'il se retrouve à 0 points de vie (par suite de dégâts autres que par le feu ou l'acide), il récupèrera suffisamment pour se battre à nouveau en 2 à 12 rounds. Le moral entre parenthèses s'applique uniquement lorsque le troll est attaqué par le feu ou l'acide.



Tyrannosaure

Classe d'armure :	3	No. Rencontré :	0 (1)
Dé(s) de Vie :	20	JP Comme :	Guerrier : 10
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	11
Attaque(s) :	1 morsure	Type de Trésor :	V (x3)
Dégât(s) :	6-36	Alignement :	Neutre

Le tyrannosaure est l'un des plus grands dinosaures prédateurs, mesurant plus de 6 m de haut. Ses immenses mâchoires sont garnies de dents pointues et il se déplace dressé sur ses pattes arrière. Il attaque tout ce qui est de taille humaine ou supérieure, s'en prenant généralement à la plus grande créature en premier.

On ne rencontre normalement les tyrannosaures que dans des régions du type "monde perdu".

Vampire*

Classe d'armure :	2	No. Rencontré :	1-4 (1-6)
Dé(s) de Vie :	7-9**	JP Comme :	Guerrier : 7-9
Déplacement :	36m (12m)	Moral :	11
En vol :	54m (18m)		
Attaque(s) :	1 toucher + spécial	Type de Trésor :	F
Dégât(s) :	1-10 + perte d'énergie	Alignement :	Chaotique

Les vampires sont les plus redoutés des **morts-vivants**. Ils hantent les ruines, les tombes, les cryptes et tout autre lieu abandonné des hommes, se nourrissant du sang des vivants. Ils sont immunisés aux sorts de **sommeil, charme** et **paralysie** et ne peuvent être touchés que par des armes magiques.

Un vampire peut prendre l'apparence d'un humain, d'un loup géant, d'une chauve-souris géante ou d'un nuage gazeux et passer en 1 round de l'une à l'autre aussi souvent qu'il le souhaite. Sous forme de loup géant ou de chauve-souris géante, le vampire se déplacera, attaquera et infligera des dégâts selon les statistiques de ces créatures. En revanche sa CA, ses DV, son moral et ses JP demeurent inchangés. Sous forme gazeuse, il peut voler à la vitesse indiquée et est immunisé à **toutes** les attaques par arme, mais il ne peut pas attaquer.

Sous forme humaine, le toucher d'un vampire inflige 1-10 (1d10) points de dégâts et absorbe 2 niveaux d'énergie vitale à sa victime. Un personnage tué par un vampire deviendra lui-même un vampire au bout de 3 jours.

Un vampire peut aussi tenter de **charmer** quiconque croise son regard. La victime doit réussir un jet de protection contre les Sorts (avec une pénalité de -2) pour éviter les effets du **charme**. Une victime charmée sera sous le contrôle total du vampire mais ne pourra plus utiliser de sorts ni se servir de magie.

Dès les premiers dégâts subis, un vampire commence à se régénérer de 3 points de vie par round, et ceci quelque soit la forme sous laquelle il se trouve. S'il tombe à 0 points de vie, il ne se régénère plus ; il prend alors sa forme gazeuse et s'enfuit se mettre à l'abri dans un de ses cercueils.

Sous forme humaine, il peut aussi invoquer les créatures suivantes à condition qu'elles se trouvent à proximité : 10-100 rats (5-20 rats géants), 10-100 chauves-souris (3-18 chauves-souris géantes), ou 3-18 loups (2-8 loups géants).



Points faibles des vampires : Les vampires ne s'approcheront pas à moins de 3 m d'un symbole religieux brandi face à eux, mais ils pourront quand même attaquer la personne qui le tient en l'abordant depuis le côté ou par derrière. Une forte odeur d'ail les repousse (ils devront réussir un jet de protection contre le Poison pour pouvoir attaquer ce round). Ils n'ont pas de reflet et évitent les miroirs.

Les vampires ne peuvent pas traverser d'eau courante, que ce soit en marchant ou en volant, à moins d'emprunter un pont ou bien d'être dans leur cercueil. Durant la journée, un vampire se repose généralement dans son cercueil ; s'il ne le peut pas, il subit alors 2-12 points de dégâts par jour. Ces points de dégâts ne seront pas régénérés tant que le vampire ne se sera pas reposé dans son cercueil pendant un jour complet.

Destruction des vampires : On peut détruire un vampire en lui plantant un pieu en bois dans le cœur ou bien en l'immergeant dans de l'eau courante pendant 1 tour. Si un vampire est exposé à la lumière directe du soleil, il doit réussir un jet de protection contre le Rayon mortel chaque round d'exposition ou être désintégré. Un sort de **lumière éternelle** ne désintégrera pas un vampire mais l'aveuglera partiellement (il subira une pénalité de -4 à ses jets "pour toucher"). Si tous les cercueils d'un vampire sont bénis ou détruits, alors celui-ci s'affaiblira, subissant des dégâts comme indiqué précédemment, puis finira par mourir lorsqu'il arrivera à 0 points de vie. Un vampire possède toujours plusieurs cercueils qu'il prend soin de bien dissimuler.

Ver violet

Classe d'armure :	6	No. Rencontré :	1-2 (1-4)
Dé(s) de Vie :	15*	JP Comme :	Guerrier : 8
Déplacement :	18m (6m)	Moral :	10
Attaque(s) :	1 morsure/ 1 dard	Type de Trésor :	D
Dégât(s) :	2-16/1-8 + poison	Alignement :	Neutre

Les vers violets sont d'énormes créatures mesurant plus de 30 m de long pour un diamètre allant de 2,4 à 3 m et dont le corps est recouvert d'une matière visqueuse. Ces monstres creusent des galeries sous la terre, forant parfois jusqu'à la surface pour se nourrir des créatures qui y vivent. Ils attaquent en mordant ainsi qu'en piquant avec leur queue. Lorsqu'en mordant il obtient un résultat "pour toucher" supérieur de 4 ou plus par rapport au chiffre requis (ou en cas de 20 naturel), alors il avale entièrement son adversaire si celui-ci est de taille humaine ou plus petite, lui infligeant par la suite 3-18 (3d6) points de dégâts chaque round. Ceux qui sont touchés par le dard de sa queue doivent réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir. Notez que s'il est croisé sous terre, la taille des galeries peut l'empêcher d'utiliser une de ses attaques, voire les deux.



Wiverne

Classe d'armure :	3	No. Rencontré :	1-2 (1-6)
Dé(s) de Vie :	7*	JP Comme :	Guerrier : 4
Déplacement :	27m (9m)	Moral :	9
En vol :	72m (24m		
Attaque(s) :	1 morsure/ 1 dard	Type de Trésor :	E
Dégât(s) :	2-16/1-6 + poison	Alignement :	Chaotique

Une wiverne ressemble à un dragon ailé avec deux pattes et une longue queue munie d'un dard. En combat, la wiverne mordra et ramènera sa queue par-dessus sa tête pour piquer les adversaires se trouvant devant elle. Ceux ainsi piqués devront réussir un jet de protection contre le Poison ou mourir. Bien que préfèrant vivre dans des falaises ou des forêts, on peut les croiser n'importe où ailleurs.

PARTIE 7 : TRÉSORS

Comme dans les règles de Base de DONJONS & DRAGONS, les pièces, les pierres précieuses, les bijoux et les objets magiques trouvés par un groupe lors d'une aventure constituent les trésors. Au fur et à mesure que le groupe gagnera en expérience, les trésors seront mieux gardés, mieux cachés et peut-être même parfois piégés ! En revanche ils seront plus nombreux et les personnages auront plus d'occasions de dépenser leurs richesses.

Les trésors auront souvent une apparence inhabituelle et parfois difficile à reconnaître. De tels trésors pourraient se présenter sous la forme de soieries précieuses, de vins fins, de livres rares, de statuettes, de fourrures ou de défenses en ivoire. Un groupe devrait toujours rechercher des indices indiquant si des objets d'apparence quelconque pourraient avoir plus de valeur qu'ils n'y paraissent.

Les tableaux de trésors aléatoires sont redonnés ici pour des raisons de commodité. Par ailleurs, vous trouverez page X53 le tableau des **trésors non-gardés** maintenant étoffé de plusieurs niveaux. Il est recommandé que très peu de trésors soient laissés non-gardés lorsque les joueurs sont expérimentés. Les valeurs moyennes en pièces d'or (sans tenir compte des objets magiques) de chaque type de trésor sont redonnées ci-dessous.

A	17 000	F	7 600	K	200
B	2 000	G	23 000	L	250
C	1 000	H	60 000	M	50 000
D	4 000	I	11 000	U	150
E	2 300	J	25	V	350

Au cours d'une campagne, le MD devrait être particulièrement précautionneux lorsqu'il place des trésors car ceux-ci vont jouer un rôle de plus en plus déterminant dans la progression en niveaux et puissance des personnages. Ils sont le levier principal que peut actionner le MD pour équilibrer sa campagne.

TYPES DE TRÉSORS

Type	1000 p. de cuivre	1000 p. d'argent	1000 p. d'électrum	1000 p. d'or	1000 p. de platine	Pierres précieuses et bijoux*	Objets magiques
A	25% 1-6	30% 1-6	20% 1-4	35% 2-12	25% 1-2	50% 6-36	30% 3 au choix
B	50% 1-8	25% 1-6	25% 1-4	25% 1-3	Rien	25% 1-6	10% 1 épée, armure, ou arme
C	20% 1-12	30% 1-4	10% 1-4	Rien	Rien	25% 1-4	10% 2 au choix
D	10% 1-8	15% 1-12	Rien	60% 1-6	Rien	30% 1-8	15% 2 au choix + 1 potion
E	5% 1-10	30% 1-12	25% 1-4	25% 1-8	Rien	10% 1-10	25% 3 au choix + 1 parchemin
F	Rien	10% 2-20	20% 1-8	45% 1-12	30% 1-3	20% 2-24/ 10% 1-12	30% 3 au choix excepté les armes, + 1 potion + 1 parchemin
G	Rien	Rien	Rien	50% 10-40	50% 1-6	25% 3-18/ 25% 1-10	35% 4 au choix + 1 parchemin
H	25% 3-24	50% 1-100	50% 10-40	50% 10-60	25% 5-20	50% 1-100/ 50% 10-40	15% 4 au choix + 1 potion + 1 parchemin
I	Rien	Rien	Rien	Rien	30% 1-8	50% 2-12	15% 1 au choix
J	25% 1-4	10% 1-3	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien
K	Rien	30% 1-6	10% 1-2	Rien	Rien	Rien	Rien
L	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien	50% 1-4/ Rien	Rien
M	Rien	Rien	Rien	40% 2-8	50% 5-30	55% 5-20/ 45% 2-12	Rien
N	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien	40% 2-8 potions
O	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien	50% 1-4 parchemin(s)

* Lancez le dé 2 fois, une fois pour chaque catégorie (pierres précieuses et bijoux). Les chances sont les mêmes à moins que 2 valeurs ne soient mentionnées, auquel cas l'ordre donné est pour Pierres précieuses/Bijoux.

p.= Pièces

TYPES DE TRÉSORS INDIVIDUELS

Type	Pièces de cuivre	Pièces d'argent	Pièces d'électrum	Pièces d'or	Pièces de platine	Pierres précieuses et bijoux*	Objets magiques
P	3-24 par individu	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien
Q	Rien	3-18 par individu	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien
R	Rien	Rien	2-12 par individu	Rien	Rien	Rien	Rien
S	Rien	Rien	Rien	2-8 par individu	Rien	Rien	Rien
T	Rien	Rien	Rien	Rien	1-6 par individu	Rien	Rien
U	10% 1-100	10% 1-100	Rien	5% 1-100	Rien	5% 1-4	2% 1 au choix
V	Rien	10% 1-100	5% 1-100	10% 1-100	5% 1-100	10% 1-4	5% 1 au choix

OBJETS MAGIQUES

Cette section des règles présente beaucoup de nouveaux objets magiques. Les descriptions de chacun d'eux sont données dans les rubriques appropriées, à la suite des tableaux les listant tous. Ces tableaux regroupent les objets magiques des règles de Base et Expert de D&D et doivent donc être utilisés en remplacement de ceux présents dans le manuel des règles de Base. Toutefois, seuls les nouveaux objets sont décrits ici ; les descriptions des autres objets ainsi que les informations générales (durée des potions, etc.) se trouvent dans le manuel des règles de Base de D&D.

Les sous-tables d'objets magiques sont similaires à celles se trouvant dans les règles de Base, mais maintenant les objets sont déterminés en lançant un **dé de pourcentage (d%)**. De manière générale, les objets magiques s'utilisent comme auparavant, toutefois beaucoup d'entre eux sont bien plus puissants. Lorsque des objets ont des pouvoirs identiques à ceux de sorts dont les effets varient en fonction du niveau, considérez que la puissance de ces objets est équivalente à celle d'un jeteur de sorts du 6e niveau.

Résultat du dé	Sous-table correspondante
01-20	Épées
21-30	Armures
31-35	Armes
35-55	Potions
56-85	Parchemins
86-90	Anneaux
91-95	Baguettes/Bâtons/Bâtonnets
96-00	Divers

Les objets magiques entre parenthèses sont décrits dans le manuel des règles de Base de D&D. Lorsque le MD place des objets dans un donjon prévu pour des personnages de niveau 1-3, il est recommandé qu'il utilise les sous-tables d'objets magiques se trouvant dans les règles de Base de D&D.

Épées

Résultat du dé	Type d'épée
01-40	(Épée +1)
41-46	(Épée +1, +2 contre les lycanthropes)
47-52	(Épée +1, +2 contre les jeteurs de sorts)
53-57	(Épée +1, +3 contre les morts-vivants)
58-62	(Épée +1, +3 contre les dragons)
63-67	Épée +1, +3 contre les créatures se régénérant
68-72	Épée +1, +3 contre les monstres enchantés
73-80	(Épée +1, lumière sur commande, rayon de 9 m)
81-83	Épée +1, localisation d'objets
84-87	Épée +1, langue de feu
88	Épée +1, vampirique, 5-8 niveaux
89	Épée +1, de souhaits
90-92	(Épée +2)
93-94	Épée +2, charmeuse
95-96	Épée +3
97-98	(Épée -1 maudite)
99-00	Épée -2 maudite

Potions

Résultat du dé	Type de potion
01-03	Autométamorphose
04-06	Clairaudience
07-10	Clairvoyance
11-13	Contrôle des animaux
14-16	Contrôle des dragons
17-19	Contrôle des géants
20-22	Contrôle des humains
23-25	Contrôle des morts-vivants
26-28	Contrôle des plantes
29-32	(Croissance)
33-35	Détection des trésors
36-38	(Diminution)
39-42	(ESP)
43-46	Force de géant
47-50	(Forme gazeuse)
51-54	(Guérison)
55-59	Héroïsme
60-63	(Invisibilité)
64-67	Invulnérabilité
68-71	(Lévitation)
72-75	Longévité
76-77	(Poison)
78-85	Rapidité
86-89	Résistance au feu
90-96	Tromperie
97-00	Vol

Armes

Résultat du dé	Type d'arme
01-10	(Flèches +1, au nombre de 2–12)
11-12	(Flèches +1, au nombre de 3–30)
13-18	Flèches +2, au nombre de 1–6
19-28	Carreaux +1, au nombre de 2–12
29-30	Carreaux +1, au nombre de 3–30
31-37	Carreaux +2, au nombre de 1–6
38-40	Arc magique +1
41-49	(Hache +1)
50-52	Hache +2
53-60	(Masse d'armes +1)
61-63	Masse d'armes +2
64	Masse d'armes +3
65-67	(Dague +1)
68	Dague +2, +3 contre orques, gobelins et kobolds
69-75	Marteau de guerre +1
76-80	Marteau de guerre +2
81	Marteau de guerre +3, boomerang
82-87	Fronde +1
88-95	Épieu +1
96-99	Épieu +2
00	Épieu +3

Armures

Résultat du dé	Type d'armure
01-20	(Bouclier +1)
21-35	(Armure +1)
36-45	(Armure +1 & Bouclier +1)
46-55	Bouclier +2
56-60	Armure +2
61-65	Armure +2 & Bouclier +2
66-70	Bouclier +3
71-73	Armure +3
74	Armure +3 & Bouclier +3
75-80	Bouclier -2, maudit
81-82	Armure -2, maudite
83-85	Armure -1, maudite
86-88	Bouclier CA 9, maudit
89-90	(Armure CA 9, maudite)
91-93	Armure +2 & Bouclier +1
94-95	Armure +1 & Bouclier +2
96	Armure +1 & Bouclier +3
97	Armure +3 & Bouclier +1
98	Armure +3 & Bouclier +2
99	Armure +2 & Bouclier +3
00	Armure -2, maudite & Bouclier +1

Anneaux

Résultat du dé	Type d'anneau
01-02	Accumulation de sorts
03-07	(Contrôle des animaux)
08-12	Contrôle des humains
13-18	Contrôle des plantes
19-24	(Faiblesse)
25-35	(Invisibilité)
36-38	Invocation de djinn
39-44	(Marche des ondes)
45-59	(Protection +1)
60-64	Protection +1, sur 1,5 m
65-66	Rayons X
67-68	Régénération
69-78	(Résistance au feu)
79-84	Retour de sorts
85-86	Souhaits, 1-2
87	Souhaits, 1-3
88	Souhaits, 2-4
89-90	Télékinésie
91-00	Tromperie

Parchemins

Résultat du dé	Type de parchemin
01-15	(1 sort de magicien/elfe*)
16-25	(2 sorts de magicien/elfe*)
26-31	(3 sorts de magicien/elfe*)
32-34	5 sorts de magicien/elfe*
35	7 sorts de magicien/elfe*
36-40	(Parchemin maudit, effet immédiat)
41-50	(Protection contre les lycanthropes)
51-60	(Protection contre les morts-vivants)
61-70	Protection contre les élémentaux
71-75	Protection contre la magie
76-79	(Carte au trésor : emplacement de 1 000 à 4 000 po)
80-84	Carte au trésor : emplacement de 5 000 à 30 000 po
85-86	Carte au trésor : emplacement de 6 000 à 36 000 po
87-88	Carte au trésor : emplacement de 5 000 à 30 000 po et 5-30 pierres précieuses
89-90	Carte au trésor : emplacement de 10-60 pierres précieuses et 2-20 bijoux
91-93	(Carte au trésor : emplacement de 1 objet magique)
94-95	Carte au trésor : emplacement de 2 objets magiques
96	Carte au trésor : emplacement de 3 objets magiques – pas d'épées
97	Carte au trésor : emplacement de 3 objets magiques et 1 potion
98	Carte au trésor : emplacement de 3 objets magiques, 1 parchemin et 1 potion
99	Carte au trésor : emplacement de 5 000 à 30 000 po et 1 objet magique
00	Carte au trésor : emplacement de 5-30 pierres précieuses et 2 objets magiques

* Il y a 25 % de chances pour que le parchemin ait des sorts cléricaux à la place des sorts de magicien/elfe

Objets magiques divers

Résultat du dé	Type d'objet magique
01-03	Amulette contre les boules de cristal et l'ESP
04-08	(Balai volant)
09-13	Bottes de lévitation
14-18	Bottes de rapidité
19-23	Bottes de sept lieues
24-27	(Boule de cristal)
28-29	Boule de cristal avec clairaudience
30	Boule de cristal avec ESP
31	Bouteille d'éfrit
32	Brasier de contrôle des élémentaux de feu
33-35	Broche de protection
36-45	(Cape et bottes elfiques)
46-47	Cape éclipsante
48-49	Ceinture de force de géant
50-52	(Corde d'escalade)
53	Encensoir de contrôle des élémentaux de l'air
54-60	(Gantelets de force d'ogre)
61-71	(Heaume de changement de moralité)
72-76	Heaume de lecture de la magie et des langues
77	(Heaume de télépathie)
78	Heaume de téléportation
79	Jatte de contrôle des élémentaux d'eau
80-84	(Médaillon d'ESP sur 9 m)
85-87	Médaillon d'ESP sur 27 m
88	Miroir piégeur
89	Pierre de contrôle des élémentaux de terre
90-91	(Sac dévoreur)
92-97	(Sac de contenance)
98	Tambours de panique
99	Tapis volant
00	Trompe de destruction

Baguettes/Bâtons/Bâtonnets

Résultat du dé	Type de Baguette/Bâton/Bâtonnet
01-05	Baguette de boules de feu*
06-10	(Baguette de détection de l'ennemi*)
11-15	(Baguette de détection de la magie*)
16-20	Baguette de détection des métaux*
21-25	Baguette de détection des passages secrets*
26-30	Baguette de détection des pièges*
31-35	Baguette d'effroi*
36-40	Baguette de foudre*
41-45	Baguette de glace*
46-50	Baguette d'illusion*
51-55	Baguette de métamorphose*
56-60	Baguette de négation*
61-65	(Baguette de paralysie*)
66-68	Bâton de contrecoup*†
69-71	Bâton de domination*†
72-74	Bâton de flétrissement†
75-84	(Bâton de guérison†)
85	Bâton de mage*
86-87	Bâton de puissance*
88-92	(Bâton serpent†)
93-00	(Bâtonnet d'annulation)

* Ne peut être utilisé que par les magiciens et les elfes.
† Ne peut être utilisé que par les clercs.

EXPLICATION DES OBJETS MAGIQUES

ÉPÉES

Toutes les épées magiques présentent un chiffre précédé d'un signe + ou – (par exemple, une **épée +1** ou une **épée maudite -1**). Ce chiffre est rajouté ou soustrait au résultat du jet "pour toucher" et aux dégâts infligés. EXEMPLE : Une **épée +1** fera qu'un résultat au toucher de 17 deviendra 18 et qu'un résultat de 5 pour les dégâts en infligera en fait 6.

À partir du moment où une épée maudite a été utilisée en combat, seul un sort de **désenvoûtement** ou de **dissipation de la magie** permettra à son possesseur d'être libéré de son emprise.

Certaines épées magiques sont intelligentes ou possèdent des pouvoirs supplémentaires. Par exemple, une **épée +1, +2 contre les lycanthropes** donnera un bonus de +2 au jet "pour toucher" ainsi qu'aux dégâts (à la place de son +1 normal) lorsqu'elle est utilisée contre une créature garou. Tous les différents pouvoirs sont expliqués soit ici, soit dans le manuel des règles de Base de D&D. L'intelligence des épées est décrite plus loin dans ce chapitre.

Épée +1, localisation d'objets : Une fois par jour, cette épée peut être utilisée pour **localiser des objets** dans un rayon de 36 m de la même façon que le sort de 2e niveau de magicien.

Épée +1, langue de feu : Cette épée s'embrase dès que son utilisateur l'ordonne et restera enflammée jusqu'à ce qu'il lui intime d'arrêter. Lorsqu'elle est enflammée, elle octroie un bonus sur les jets "pour toucher" de **+2** contre les trolls, les pégases, les hippogriffes et les rocs, et de **+3** contre les sylvaniens et les morts-vivants. Les dégâts infligés par l'épée sous cette forme sont considérés comme des dégâts de feu (par exemple, les trolls ne peuvent pas régénérer les dégâts ainsi subis). Elle projette de la lumière comme une torche et brûle de la même façon (quand elle est utilisée contre une **toile d'araignée** par exemple).

Épée +1, vampirique : Lorsque cette épée touche, elle peut, en plus des dégâts normaux infligés, absorber sur commande un niveau d'expérience ou dé de vie (comme un spectre). L'épée ne peut absorber en tout que 5-8 (1d4 + 4) niveaux, après quoi elle redevient une **épée +1** classique.

Épée +1, de souhaits : Cette épée accordera en tout et pour tout 1-4 **souhaits**. Il faut tenir l'épée en main au moment où l'on formule un **souhait**. Une fois l'épée utilisée de cette manière, ce **souhait** est soustrait du total restant. Les souhaits sont une magie très puissante et ne devraient être formulés (et traités par le MD) qu'avec d'infinies précautions. Voir page X59 pour plus de détails sur les **souhaits**.

Épée +2, charmeuse : Cette épée peut lancer un **charme-personne** (sort de 1er niveau de magicien) sur commande, ceci jusqu'à 3 fois par semaine. Les effets sont identiques à ceux du sort.

Épées intelligentes

Certaines épées magiques peuvent être intelligentes et ainsi posséder d'autres pouvoirs spéciaux. Le MD peut créer ses propres épées magiques intelligentes ou bien les déterminer au hasard en utilisant la procédure qui suit. Comme pour les PNJ, une épée intelligente devra être jouée par le MD.

Détermination d'une épée magique

1. Savoir si l'épée poursuit un **dessein spécial** (optionnel : 1d20).
2. Déterminer le score d'**Intelligence** de l'épée (1d20).
3. Trouver les **langages** (s'il y en a) qu'elle connaît (d%).
4. Déterminer son **alignement** (1d20).
5. Trouver les **Pouvoirs primaires** qu'elle possède (d%).
6. Trouver son **Pouvoir extraordinaire** (s'il y en a un, d%).
7. Déterminer son score d'**Égo** (1d12).

1. DESSEIN SPÉCIAL. Une épée aura un dessein spécial si un résultat de 20 est obtenu sur un lancer de 1d20 (le MD peut choisir de ne pas lancer de dé, décidant lui-même si une épée poursuit un dessein spécial ou non ; mais cette décision devra être mûrement réfléchie, sachant que ce type d'épée est très puissante et très rare). Toute épée qui poursuit un dessein spécial aura des scores d'intelligence et d'égo de 12.

Les épées dotées d'un dessein spécial par leur puissant créateur sont rarissimes. Le MD peut utiliser les desseins spéciaux proposés dans la liste qui suit ou en inventer d'autres. Une épée magique ne peut être dotée que d'un seul dessein spécial.

1. **Tuer les magiciens** (ainsi que les elfes)
2. **Tuer les clercs**
3. **Tuer les guerriers** (ainsi que les nains et les tinigens)
4. **Tuer les monstres** (déterminer le type au hasard)
5. **Combattre la Loi** (si l'épée est Loyale, Combattre le Chaos)
6. **Combattre le Chaos** (si l'épée est Chaotique, Combattre la Loi)

Lorsqu'elle est utilisée dans l'accomplissement de son dessein spécial, l'épée gagne un pouvoir supplémentaire déterminé selon son alignement.

Une épée **Loyale** qui touche un adversaire Chaotique le paralyse à moins qu'il ne réussisse un jet de protection contre les Sorts.
Une épée **Neutre** ajoute un bonus de +1 à tous les jets de protection de son utilisateur.
Une épée **Chaotique** qui touche un adversaire Loyal le change en pierre à moins qu'il ne réussisse un jet de protection contre les Sorts.

EXEMPLE : Une épée Loyale dont le dessein spécial est de **tuer les magiciens** ne paralysera que les magiciens Chaotiques, et ceci seulement s'ils ratent leur jet de protection.

2. INTELLIGENCE. Chaque épée intelligente possède un score d'Intelligence, un ou plusieurs Pouvoirs primaires, éventuellement un Pouvoir extraordinaire, et un moyen de communication. **Empathie** signifie que l'utilisateur de l'épée saura plus ou moins quels sont les pouvoirs de celle-ci et comment les utiliser.

Résultat du dé	Score d'intelligence	Pouvoirs	Moyen de communication
1-14	Aucun	Aucun	Aucun
15	7	1 Primaire	Empathie
16	8	2 Primaires	Empathie
17	9	3 Primaires	Empathie
18	10	3 Primaires	Parole
19	11	3 Primaires + Lecture de la magie	Parole
20	12	3 Primaires + Lecture de la magie + 1 Extraordinaire	Parole

3. LANGAGES. Les épées qui **parlent** le feront à voix haute, disant généralement à leur utilisateur ce qu'elles désirent. Toute épée qui peut lire la magie est capable de lire n'importe quelle information écrite dans un langage qu'elle parle. En plus des langages qu'elle connaît, une épée parle toujours sa langue d'alignement. C'est le MD qui choisira les langages que connaît une épée.

Résultat du dé	Nombre de langages
01-50	1
51-70	2
71-85	3
86-95	4
96-99	5
00	Relancez 2 fois et additionnez les résultats

4. ALIGNEMENT. Déterminez l'alignement d'une épée intelligente (lancez 1d20) :

Résultat du dé	Alignement
1-13	Loyale
14-18	Neutre
19-20	Chaotique

L'alignement d'une épée ne peut être détecté qu'en la prenant en main. Si la créature empoignant l'épée est du même alignement que celle-ci, alors aucun effet indésirable ne se produit. Mais si l'alignement est différent, alors elle subira des dégâts chaque round durant lesquels elle touche ou tient l'épée, comme indiqué dans le tableau ci-après :

Alignement de l'utilisateur	Alignement de l'épée	Dégâts par round
Loyal	Neutre	1-6
	Chaotique	2-12
Neutre	Loyale ou Chaotique	1-6
Chaotique	Loyale	2-12
	Neutre	1-6

5. POUVOIRS PRIMAIRES. Lancez d% pour trouver le(s) Pouvoir(s) primaire(s) dont une épée pourrait être dotée. Le nombre de Pouvoirs primaires qu'une épée peut avoir dépend de son score d'Intelligence (voir #2 ci-dessus). Relancez le dé en cas de résultat identique.

Résultat du dé	Pouvoirs primaires
01-15	Détecter les murs et salles pivotants
16-30	Détecter les passages en pente
31-40	Trouver les passages secrets
41-50	Trouver les pièges
51-60	Voir les objets invisibles
61-70	Détecter le Mal (le Bien)
71-80	Détecter les métaux
81-90	Détecter la magie
91-95	Détecter les pierres précieuses
96-99	1 Pouvoir extraordinaire (voir #6 ci-après)
00	Relancez 2 fois sur ce tableau

À moins que ce ne soit spécifié différemment, un Pouvoir primaire peut être utilisé chaque round à raison d'une fois par round. Pour se servir d'un pouvoir, l'utilisateur doit tenir l'épée en main et se concentrer sur le pouvoir en question.

Détecter les murs et salles pivotants. L'épée peut trouver des murs et salles pivotants dans un rayon de 3 m.
Détecter les passages en pente. L'épée peut localiser tous les passages en pentes dans un rayon de 3 m.
Trouver les passages secrets. L'épée peut détecter tous les passages secrets dans un rayon de 3 m, mais seulement 3 fois par jour.
Trouver les pièges. L'épée peut détecter tous types de pièges dans un rayon de 3 m, mais seulement 3 fois par jour.
Voir les objets invisibles. L'épée peut voir les objets invisibles ou dissimulés (mais pas les passages secrets) dans un rayon de 6 m.
Détecter le Mal (le Bien). L'épée est capable de détecter l'une de ces intentions dans un rayon de 6 m. (Les animaux et les pièges ne sont ni bons ni mauvais.)
Détecter les métaux. L'épée peut détecter tout type de métal qui lui est demandé dans un rayon de 18 m (sauf si celui-ci est placé derrière du plomb). Elle pointera dans la direction du matériau.
Détecter la magie. L'épée peut, mais seulement 3 fois par jour, détecter tout sort ou objet magique dans un rayon de 6 m et, concernant l'objet magique, le faire luire si on le lui demande.
Détecter les pierres précieuses. L'épée peut trouver tous types de pierres précieuses (et dire combien il y en a) dans un rayon de 18 m (à condition qu'elles ne soient pas derrière du plomb). Elle pointera dans leur direction.

6. POUVOIRS EXTRAORDINAIRES. Si l'épée intelligente a un Pouvoir extraordinaire, lancez le d% et consultez la table ci-dessous. Sauf indication contraire, relancez le dé en cas de résultat identique.

Résultat du dé	Pouvoirs extraordinaires
01-10	Clairaudience
11-20	Clairvoyance
21-30	ESP
31-40	Télépathie
41-50	Télékinésie
51-59	Téléportation
60-68	Rayons X
69-77	Illusion
78-82	Lévitation
83-87	Vol
88-92	Guérison (résultat identique autorisé)
93-97	Dégâts additionnels (résultat identique autorisé)
98-99	Relancez deux fois
00	Relancez trois fois

Comme pour les Pouvoirs primaires, l'utilisateur doit tenir l'épée en main et se concentrer sur le pouvoir. Sauf indication contraire, chaque Pouvoir extraordinaire ne peut être utilisé que trois fois par jour.

Clairaudience. Ce pouvoir permet à l'utilisateur d'entendre tous les bruits (et conversations) ayant lieu dans un endroit situé dans un rayon de 18 m par l'intermédiaire des oreilles d'une créature s'y trouvant (sauf s'il y a une couche de plomb entre eux). L'utilisateur doit se concentrer durant un tour pour entendre ce que la créature entend.
Clairvoyance. Ce pouvoir permet à l'utilisateur de voir un endroit situé dans un rayon de 18 m par l'intermédiaire des yeux d'une créature s'y trouvant (sauf s'il y a une couche de plomb entre eux). L'utilisateur doit se concentrer durant un tour pour "voir".
ESP. L'utilisateur de l'épée peut écouter les pensées de n'importe quelle créature vivante. Il doit se concentrer dans une direction donnée et ne peut "entendre" les pensées que jusqu'à une distance de 18 m maximum (sauf s'il y a une couche de plomb entre eux). Il comprendra toutes les pensées "entendues".
Télépathie. L'utilisateur obtient les mêmes pouvoirs qu'avec l'ESP (voir ci-dessus) mais en plus il peut "envoyer" ses propres pensées à la créature contactée (comme avec un **heaume de télépathie**). La créature peut refuser de répondre.
Télékinésie. L'utilisateur peut, par sa seule concentration, déplacer un poids pouvant aller jusqu'à 2 000 pièces. Voir le sort de magicien du même nom pour plus d'informations.
Téléportation. Ce pouvoir permet à l'utilisateur de l'épée de se **téléporter** (comme le sort de magicien).
Rayons X. Ce pouvoir produit les mêmes effets que ceux d'un **anneau de rayons X** (la capacité de voir à travers tout à l'exception de l'or et du plomb).
Illusion. Ce pouvoir permet à l'utilisateur de lancer un sort de force fantasmagorique (comme le sort de magicien).
Lévitation. L'utilisateur peut **léviter** comme s'il utilisait le sort de magicien du même nom, ceci pendant 3 tours maximum.
Vol. L'utilisateur peut **voler** comme s'il utilisait le sort de magicien du même nom, ceci pendant 3 tours maximum.
Guérison. L'épée soignera jusqu'à 6 points de dégâts maximum à raison de 1 point par round. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par jour. Pour chaque pouvoir "guérison" supplémentaire que possède l'épée, le nombre de points de dégâts soignés est augmenté de 6.
Dégâts additionnels. Ce pouvoir augmente pendant 1-10 (1d10) rounds la force de l'utilisateur lorsqu'il frappe. Durant ce laps de temps, les dégâts qu'il inflige sont multipliés par 4 chaque fois qu'il touche (mais il n'obtient pas de meilleures chances de toucher). Ce multiplicateur sera augmenté de 1 pour chaque pouvoir "dégâts additionnels" supplémentaire que possède l'épée (x5, x6, etc.).

7. ÉGO. Pour déterminer le score d'Égo d'une épée intelligente (et non dotée d'un dessein spécial), lancez 1d12. L'Égo d'une épée représente la force de sa personnalité. Une épée dotée d'une intelligence et d'un égo élevés peut tenter de contrôler son utilisateur. Le MD devrait effectuer des tests de contrôle à certains moments.

Tests de contrôle. Il existe cinq types de situations durant lesquelles il est nécessaire d'effectuer ce test afin de savoir si une épée intelligente prend le contrôle de son utilisateur :

1. Quand le personnage prend l'épée en main pour la première fois.
2. Quand le personnage est blessé au point d'avoir perdu au moins la moitié de ses points de vie.
3. Quand le personnage obtient une nouvelle arme magique.
4. Quand un personnage d'un alignement différent essaye de l'utiliser.
5. Quand survient une situation lors de laquelle le dessein spécial de l'épée (si elle en a un) peut s'accomplir.

Pour effectuer ce test, le MD doit déterminer les **scores de volonté** de l'utilisateur et de l'épée. Lorsque c'est fait, celui qui possède le **score de volonté** le plus élevé, qu'il s'agisse du personnage ou de l'épée, contrôle les actions du personnage.

Score de volonté. Le score de volonté d'une épée intelligente se détermine en additionnant son Intelligence avec son Égo et ses bonus. Elle obtient un bonus de +1 pour chaque Pouvoir extraordinaire qu'elle possède, ainsi que 1-10 (1d10) points si son alignement est différent de celui de son utilisateur. Le score de volonté d'un *personnage* se détermine en additionnant sa Force et sa Sagesse et en soustrayant un certain nombre de points selon les blessures qu'il peut avoir subi : 1-4 (1d4) points s'il est blessé mais n'a pas perdu plus de la moitié du total de ses points de vie, 2-8 (2d4) points s'il en a perdu plus de la moitié.

Épée qui contrôle. Si une épée contrôle un personnage, le MD devra décider des actions de l'épée dans certaines situations. Quelques exemples de ce qu'elle peut vouloir :

Tenir l'utilisateur éloigné d'autres armes magiques ou l'obliger à s'en défaire.
Obtenir plus de gloire pour elle-même en forçant l'utilisateur à charger lors d'un combat.
Forcer l'utilisateur à se rendre à un adversaire – soit parce que l'épée juge ce dernier plus digne d'elle, soit parce qu'il sera plus facile à contrôler.
Obliger l'utilisateur à dépenser la plus grande partie de son argent dans des accessoires pour elle-même (bijoux sertis, fourreaux fantaisie, protection magique spéciale, etc.).

Le contrôle durera jusqu'à ce que l'épée soit satisfaite ou que la situation qui a causé cette prise de contrôle soit terminée.

ARMES ET ARMURES

La plupart des armes et armures magiques fonctionnent exactement comme expliqué dans les règles de Base de D&D. Un **bouclier maudit** ou une **armure maudite** (-1 ou -2) pénaliseront la classe d'armure d'un personnage de ce montant. Par exemple, un personnage avec une **armure de plates maudite -2** et un **bouclier maudit -1** aura une classe d'armure de 5. Ces objets ne révèlent leur véritable nature qu'au moment d'un combat et on ne peut s'en défaire qu'avec l'aide d'un sort de **désenvoûtement** ou de **dissipation du Mal**.

Résultat du dé	Type d'armure	CA normale	Encombrement de l'armure magique
1-2	Cuir	7	100 pièces
3-6	Cotte de mailles	5	200 pièces
7-8	Plates	3	300 pièces

Marteau de guerre +3, boomerang : Lorsque ce marteau est lancé par un nain, il revient automatiquement dans sa main.

POTIONS

Sauf indication contraire, une potion donnera à la créature qui la boit un pouvoir magique pendant 7-12 tours (1d6+6). Si un personnage boit une potion pendant qu'une autre potion agit encore, il sera malade (aucun jet de protection) et incapable de faire quoi que ce soit pendant 3 tours. Les potions dont les effets sont permanents (*guérison, longévité*) ne sont pas concernées par cette règle.

POTIONS DE CONTRÔLE : Lorsqu'il utilise l'une de ces potions, le buveur doit voir les créatures contrôlées afin de pouvoir les faire agir comme il l'entend. Notez qu'il n'est cependant pas possible de les forcer à se suicider. Maintenir des créatures sous son contrôle occupe tellement le buveur qu'il ne peut rien faire d'autre en même temps.

Autométamorphose : Le buveur peut changer d'apparence (comme avec le sort de magicien du même nom).

Clairaudience : Le buveur peut entendre tous les bruits (et conversations) ayant lieu dans un endroit situé dans un rayon de 18 m par l'intermédiaire des oreilles d'une créature s'y trouvant. Une couche de plomb bloque ce pouvoir.

Clairvoyance : Le buveur peut voir un endroit situé dans un rayon de 18 m par l'intermédiaire des yeux d'une créature s'y trouvant, à moins qu'il n'y ait une couche de plomb entre eux.

Contrôle des animaux : Le buveur peut contrôler des animaux (normaux ou géants mais pas fantastiques ni magiques) pour un total de 3-18 (3d6) dés de vie. Dès que le contrôle prend fin, les animaux s'enfuient (s'ils le peuvent).

Contrôle des dragons : Le buveur peut contrôler 1-3 dragons d'un même type (que le MD choisit ou alors détermine au hasard). Il existe donc 6 versions différentes de cette potion. Un dragon contrôlé fera tout ce qu'on lui ordonne hormis jeter des sorts (s'il en est doté). Il se montrera hostile dès que le contrôle cessera.

Contrôle des géants : Le buveur peut contrôler 1-4 géants d'un même type. Le MD détermine quel type de géant est affecté. Il existe donc une sorte de potion pour chaque type de géant.

Contrôle des humains : Le buveur peut jeter autant de sorts de **charme-personne** qu'il le souhaite (au rythme d'un par round maximum) sur tout humain se trouvant dans un rayon de 18 m. Cette potion permet de charmer des humains pour un total de 6 dés de vie (un homme normal compte comme ½ dé de vie). Chaque victime peut effectuer un jet de protection pour éviter d'être charmée. Le charme dure tant que la potion est active.

Contrôle des morts-vivants : Le buveur peut contrôler des **morts-vivants** pour un total de 3-18 (3d6) dés de vie. Ils se montreront hostiles dès que le contrôle cessera.

Contrôle des plantes : Le buveur peut contrôler toutes les plantes et les créatures végétales (y compris des monstres) se trouvant dans une zone de 9 m x 9 m située dans un rayon de 18 m autour de lui. Les plantes controlées obéiront à sa volonté et pourront se tordre, s'entortiller et enchevêtrer les victimes se trouvant dans la zone.

Détection des trésors : le buveur peut, s'il se concentre, savoir dans quelle direction et à quelle distance se trouve le trésor le plus important situé dans un rayon de 108 m autour de lui (à moins qu'une couche de plomb ne se trouve entre eux).

Force de géant : Le buveur aura la force d'un géant des glaces. Cet effet ne peut pas se combiner avec d'autres objets magiques augmentant la force (tels que les **gantelets de force d'ogre**). Le buveur peut lancer des petits rochers jusqu'à 60 m (dégâts 3-18) et les dégâts qu'il inflige avec une arme lorsqu'il touche sont doublés.

Héroïsme : Si le buveur est un guerrier, un nain ou un tinigens, il obtiendra les dés de vie, les points de vie et toutes les capacités d'un guerrier de haut niveau, comme indiqué ci-après :

Clerc, magicien, elfe, ou voleur	aucun effet
Homme normal	devient un guerrier 4e niveau
Personnage niveau 1-3	gagne 3 niveaux
Personnage niveau 4-7	gagne 2 niveaux
Personnage niveau 8-10	gagne 1 niveau
Personnage niveau 11+	aucun effet

Toutes les blessures subies pendant la durée de la potion seront d'abord soustraites des points de vie obtenus magiquement.

Invulnérabilité : Cette potion améliore la CA du buveur de 2 et lui donne un bonus de +2 à tous ses jets de protection. Cependant, si ce type de potion est utilisé plus d'une fois par semaine, les effets se transformeront en une pénalité de -2 sur la CA et les JP.

Longévité : Le buveur rajeunira immédiatement de 10 ans. L'effet est permanent.

Rapidité : Le personnage qui boit cette potion se déplacera deux fois plus vite, attaquera deux fois plus par round, et effectuera toutes ses autres actions au double de la vitesse normale.

Résistance au feu : Le buveur sera immunisé aux feux normaux, aura un bonus de +2 à tous ses jets de protection contre les attaques par le feu, et les feux magiques ou de dragon lui infligeront moins de dégâts (-1 par dé de dégâts, mais avec toujours un minimum de 1 point de dégât par dé).

Tromperie : Cette potion produit le même effet qu'un **anneau de tromperie** durant 7-12 (1d6+6) tours.

Vol : Le buveur peut voler sur une distance maximum de 36 m par round sans se fatiguer (comme avec le sort de magicien du même nom).

PARCHEMINS

Pour utiliser un parchemin, la lumière doit être suffisamment forte pour pouvoir le lire et sa lecture doit se faire à voix haute. Un parchemin ne peut être utilisé qu'une fois, car les sorts s'effaceront au fur et à mesure qu'ils seront lus à voix haute. Seuls les magiciens et les elfes peuvent utiliser des parchemins sur lesquels sont inscrits des sorts de magicien/elfe, mais pour ce faire ils doivent d'abord lancer un sort de **lecture de la magie** sur chaque parchemin qui doit être lu. Seuls les clercs peuvent utiliser des parchemins contenant des sorts cléricaux. Tout le monde peut utiliser les parchemins de protection et les cartes au trésor.

PARCHEMINS DE SORTS : Un parchemin de sorts ne peut être utilisé que par un personnage de la classe correspondant aux sorts inscrits. Lancez le dé de pourcentage (d%) pour connaître le niveau de chaque sort inscrit. Le type de magie (clerc, magicien ou elfe) ainsi que les sorts inscrits peuvent être choisis par le MD ou bien déterminés aléatoirement.

Résultat du dé	Niveau du sort
01-25	1er
26-50	2^e^
51-70	3^e^
71-85	4^e^
86-95	5^e^
96-00	6^e^

PARCHEMINS DE PROTECTION : Ce type de parchemin peut être utilisé par n'importe quel personnage capable de lire le Commun. Certains parchemins de protection sont expliqués dans le manuel des règles de Base de D&D ; les autres sont décrits ci-dessous.

Protection contre les élémentaux : Ce parchemin crée un cercle de protection (6 m de diamètre) autour du lecteur. Aucun élémental ne peut attaquer ceux qui se trouvent dans le cercle, mais si ces derniers l'attaquent au corps-à-corps, alors dans ce cas là il pourra riposter et engager le combat. Le cercle reste en place durant 2 tours et se déplace avec le lecteur.

Protection contre la magie : Ce parchemin crée un cercle de protection (6 m de diamètre) autour du lecteur. Aucun sort ni aucun effet

magique (produit par un objet par exemple) ne peut entrer dans le cercle ni en sortir. Le cercle persiste pendant 1-4 tours et ne peut être brisé que par un **souhait**. Il se déplace avec le lecteur.

CARTES AU TRÉSOR : Ce type de carte indique le chemin menant à un trésor qui peut se trouver aussi bien dans un donjon qu'en extérieur. Ce trésor est généralement caché ou protégé par des monstres, des pièges ou de la magie. Le type de gardien habituel d'un trésor de cette taille sera un monstre issu du tableau des **monstres errants** de niveau 5-6 (ou supérieur) ; voir page X55. Le MD peut s'il le souhaite préparer à l'avance plusieurs cartes au trésor.

ANNEAUX

Un anneau magique doit être porté à l'un des doigts pour pouvoir agir, mais on peut aussi le porter sur soi et ne le mettre qu'au moment requis. Certains anneaux sont expliqués dans le manuel des règles de Base de D&D ; les autres sont décrits ci-après. Sauf indication contraire, un anneau ne peut être utilisé qu'une fois par round.

Accumulation de sorts : Au moment de sa découverte, cet anneau contiendra 1-6 (1d6) sorts. Dès qu'il le passera à son doigt, le porteur saura quels sont ces sorts et comment les lancer à partir de l'anneau. Ce dernier ne pourra jamais contenir d'autres sorts que ceux qu'il avait lorsqu'il a été découvert. Une fois qu'un sort a été utilisé, l'anneau pourra être rechargé par un jeteur de sorts qui devra lancer le même sort directement dessus. L'anneau n'absorbera pas les sorts lancés sur son porteur. Tout sort qu'il contient (même un sort rechargé) aura une durée, une portée et des effets correspondants au niveau minimum nécessaire pour le lancer. C'est le MD qui choisira quels sont les sorts contenus ; 20% des anneaux ne contiennent que des sorts cléricaux.

Contrôle des humains : Le porteur peut lancer un puissant sort de **charme-personne** (comme le sort de magicien du même nom) jusqu'à 18 m. La victime peut effectuer un jet de protection contre les Sorts mais avec une pénalité de -2. Le porteur peut contrôler un total de 6 dés de vie d'humains en même temps (un homme normal compte comme ½ dé de vie). Les personnes contrôlées ne peuvent plus jeter de sorts. Le contrôle durera jusqu'à ce que le porteur décide d'y mettre fin, ou que l'anneau soit retiré de son doigt, ou qu'un magicien le dissipe.

Contrôle des plantes : Le porteur peut animer et contrôler toutes les plantes et créatures végétales (y compris des monstres) dans une zone de 3 m x 3 m située à une portée de 18 m maximum. Il peut également forcer les plantes contrôlées à quitter la zone. Le contrôle durera aussi longtemps que le porteur se concentre sur les effets désirés.

Invocation de djinn : Le porteur peut invoquer un djinn qui sera alors à son service pour une durée maximale d'un jour. Le djinn servira uniquement la personne portant l'anneau au moment où il a été invoqué et n'obéira qu'à celle-ci, et ce même si l'anneau est ensuite donné à un autre personnage. (Voir la section MONSTRES page X31 pour la description du djinn). L'anneau ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Protection +1 sur 1,5 m : Cet anneau améliore la Classe d'Armure et les jets de protection du porteur de 1 (comme un **anneau +1** classique), mais il donne également le même bonus à toutes les créatures amies situées dans un rayon de 1,5 m autour de lui. Par exemple, 3 guerriers placés l'un à côté de l'autre sur une même ligne bénéficieront de ce bonus si celui du milieu porte l'anneau.

Rayons X : Le porteur peut voir à travers un mur et ainsi observer l'espace qui se trouve de l'autre côté sur une distance de 9 m. Ce pouvoir est bloqué par de l'or ou du plomb. Le porteur pourra inspecter une zone de 3 m x 3 m en un tour et sera capable de voir les pièges ou les passages secrets qui s'y trouvent. Il est plus facile de voir à travers des objets moins denses que la pierre (comme le tissu, le bois, l'eau) et la vision porte alors jusqu'à 18 m. Pour utiliser l'anneau, le personnage doit rester immobile et se concentrer. L'anneau peut être utilisé une fois par tour.

Régénération : Le porteur régénère les points de vie perdus à raison de 1 par round. L'anneau permet également de récupérer les membres perdus ; un doigt repoussera en 24 heures et 1 membre entier pourra être remplacé en une semaine. L'anneau ne fonctionnera plus si les points de vie du porteur tombent à 0 ou moins. Les dégâts de feu et d'acide ne peuvent pas être soignés par cet anneau.

Retour de sorts : Cet anneau protègera son porteur des effets de 2-12 (2d6) sorts en les renvoyant sur celui qui les lance.

Souhaits (1, 2, 3 ou 4) : Un anneau de souhaits est un objet magique extrêmement puissant. Les souhaits doivent être gérés avec beaucoup de précautions aussi bien par le MD que par les joueurs. Voir **Souhaits** page X59.

Télékinésie : L'utilisateur peut, par sa seule concentration, déplacer un poids pouvant aller jusqu'à 2 000 pièces (comme avec le sort de magicien du même nom).

Tromperie : Le seul pouvoir de cet anneau est de duper son porteur en se faisant passer pour un autre type d'anneau magique (en lui faisant par exemple croire qu'il est un **anneau de protection** ou un **anneau de retour de sorts**). Le MD devra faire tout son possible pour maintenir le porteur dans cette fausse idée et ne dévoiler le véritable pouvoir de l'anneau (c'est-à-dire aucun pouvoir) qu'à un moment crucial de la partie.

BAGUETTES, BÂTONS et BÂTONNETS

Toutes les classes de personnages peuvent se servir d'un bâtonnet, mais seuls les jeteurs de sorts peuvent utiliser les bâtons. Les baguettes quant à elles ne peuvent être utilisées que par les magiciens ou les elfes. Le type de jeteur de sorts pouvant utiliser les bâtons décrits ci-après est indiqué après le nom de l'objet (ainsi que dans le tableau correspondant) par le symbole * pour les magiciens et les elfes et † pour les clercs. Certains de ces objets sont expliqués dans le manuel des règles de Base de D&D ; les autres sont décrits ci-dessous. Au moment de sa découverte, et sauf indication contraire, une baguette aura 2-20 (2d10) charges magiques et un bâton 3-30 (3d10) ; chaque objet peut être utilisé une fois par round jusqu'à épuisement de toutes ses charges magiques (chaque utilisation coûte 1 charge).

Baguette de boules de feu* : Cette baguette peut lancer une boule de feu (comme le sort de magicien du même nom) infligeant 6-36 points de dégâts. La victime ne subit que la moitié des dégâts si elle réussit son jet de protection contre les Baguettes.

Baguette de détection des métaux* : Elle pointera en direction de toute masse métallique pesant 1 000 pièces ou plus et se trouvant à une distance maximum de 6 m. L'utilisateur saura de quel type de métal il s'agit.

Baguette de détection des passages secrets* : L'utilisateur trouvera tous les passages secrets présents dans un rayon de 6 m.

Baguette de détection des pièges* : Cette baguette pointera en direction de tous les pièges se trouvant à une distance maximum de 6 m.

Baguette d'effroi* : Cet objet crée un cone d'effroi long de 18 m et large de 9 m à son extrémité la plus éloignée. Tous ceux pris dans ce cône doivent réussir un jet de protection contre les Baguettes ou bien s'enfuir en courant (à 3 fois leur vitesse de déplacement par round) pendant 30 rounds.

Baguette de foudre* : Cette baguette lance un éclair de **foudre** (comme le sort de magicien du même nom) infligeant 6-36 points de dégâts. La victime ne subit que la moitié des dégâts si elle réussit son jet de protection contre les Baguettes.

Baguette de glace* : Cet objet crée un **cône de froid** long de 18 m et large de 9 m à son extrémité la plus éloignée. Tous ceux pris dans ce cône doivent réussir un jet de protection contre les Baguettes ou subir 6-36 points de dégâts ; un jet de protection réussi réduit les dégâts de moitié.

Baguette d'illusion* : Cette baguette peut lancer un sort de **force fantasmagorique**. L'utilisateur doit se concentrer sur l'illusion pour la maintenir, mais il peut quand même marcher (à la moitié de sa vitesse normale de déplacement) ; il ne peut en revanche pas lancer de sorts ni combattre en mêlée, et toute attaque réussie à son encontre (dégâts, **charme**, etc.) brisera sa concentration et fera disparaitre l'illusion.

Baguette de métamorphose* : Cet objet peut lancer aussi bien un sort d'**autométamorphose** qu'un sort d'**allométamorphose** (comme les sorts de magicien du même nom). L'utilisateur devra indiquer lequel il désire employer. Une victime non-consentante peut effectuer un jet de protection contre les Baguettes pour annuler les effets.

Baguette de négation* : Une charge de cette baguette annulera pendant un round les effets d'une autre baguette ou d'un bâton. L'utilisateur choisit l'objet dont il souhaite annuler les effets et doit annoncer sa décision d'utiliser sa baguette avant que le jet d'initiative ne soit lancé.

Bâton de contrecoup*† : Cette arme inflige 2-12 (2d6) points de dégâts par charge lorsqu'elle touche sa cible. Seule une charge peut être utilisée à chaque coup porté.

Bâton de domination*† : Cet objet possède tous les pouvoirs des **anneaux de contrôle des animaux, des humains** et **des plantes**.

Bâton de flétrissement† : Une victime touchée par ce bâton vieillira de 10 ans à chaque coup reçu. Les effets dus à un grand âge seront fatals aux animaux et à la plupart des classes de personnages ; les elfes pourront ignorer les 200 premières années de vieillissement et les nains les 50 premières années. Cet objet n'a aucun effet sur les **morts-vivants**.

Bâton de mage* : Ce **bâton +1** possède tous les pouvoirs d'un **bâton de puissance** ainsi que les sorts suivants : **invisibilité, passe-muraille, toile d'araignée** et **invocation d'élémental** (bâton). Il peut aussi être utilisé pour créer un **tourbillon** (comme celui d'un djinn) ou projeter un **cône de paralysie** (comme une **baguette de paralysie**). De plus, le porteur peut briser le bâton, relâchant toute sa puissance d'un seul coup (un **coup final**). Ce coup final créera une boule de feu infligeant 8 points de dégâts par charge restante dans le bâton à tout ce qui se trouve dans un rayon de 6 m autour, et jusqu'à 9 m en ce qui concerne *toutes les créatures* (y compris le porteur).

Bâton de puissance* : Cet objet peut être utilisé comme un **bâton de contrecoup** mais il peut aussi être utilisé pour lancer n'importe lequel des sorts d'attaque suivants (chacun infligeant 6-48 (8d6) points de dégâts) : **boule de feu, foudre** et **cône de froid**. Il peut également lancer les sorts de **lumière éternelle** et de **télékinésie** (qui permet de déplacer un poids allant jusqu'à 2 400 pièces).

OBJETS MAGIQUES DIVERS

Sauf indication contraire, ces objets peuvent être utilisés par toutes les classes de personnages et aussi souvent que désiré. La plupart des pouvoirs s'activent automatiquement ou par simple concentration. Certains objets sont expliqués dans le manuel des règles de Base de D&D ; les autres sont décrits ci-dessous.

Amulette contre les boules de cristal et l'ESP : Le porteur de cette amulette est automatiquement protégé contre les pouvoirs d'une boule de cristal ainsi que toute forme d'ESP et ne peut pas être espionné par ces moyens.

Bottes de lévitation : Le porteur peut **léviter** (comme avec le sort de magicien du même nom) aussi longtemps qu'il le veut (aucune limite de durée).

Bottes de rapidité : Le porteur peut se déplacer aussi vite qu'un cheval de selle (72 m par tour) pendant 12 heures, après quoi il doit se reposer pendant un jour complet.

Bottes de sept lieues : Le porteur n'a pas besoin de se reposer lorsqu'il se déplace normalement. Il peut également sauter jusqu'à 3 m en hauteur et 9 m en longueur.

Boule de cristal avec clairaudience : Elle fonctionne comme une **boule de cristal** classique et ne peut être utilisée que par un magicien ou un elfe. Cet objet permet en plus à son utilisateur d'entendre tous les sons (y compris les conversations) qui ont lieu dans l'endroit observé.

Boule de cristal avec ESP : Elle fonctionne comme une **boule de cristal** classique mais en plus son utilisateur peut entendre les pensées de créatures observées (comme avec le sort de magicien **ESP**) ; il ne peut toutefois écouter les pensées que d'une seule créature.

Bouteille d'éfrit : C'est une grande et lourde cruche mesurant environ 90 cm de haut et dont le bouchon est scellé. Si le sceau est brisé et le bouchon retiré, un éfrit en sortira et servira celui qui a ouvert la cruche à raison d'une fois par jour pendant 101 jours (ou moins s'il est tué avant). Une fois son temps de service accompli, l'éfrit retournera chez lui (la fabuleuse Cité d'Airain). Il ne servira que la personne qui a ouvert la cruche.

Broche de protection : Cet objet absorbera automatiquement tout **envoûtement** (qu'il ait été lancé par un sort, un parchemin ou autre). Il absorbera également le sort clérical **destruction de la vie** (l'inverse de **rappel à la vie**). La broche fonctionnera 2-12 (2d6) fois puis perdra tout pouvoir et deviendra inutilisable.

Cape éclipsante : Cette cape déforme les rayons lumineux, faisant apparaitre celui qui la porte à 1,5 m de sa position réelle. Son porteur bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de protection contre les Sorts, les Baguettes/Bâtons/Bâtonnets et la Pétrification, et toutes les attaques en mêlée portées contre lui subissent une pénalité de -2 à leurs jets "pour toucher".

Ceinture de force de géant : Cet objet octroie à son porteur les mêmes chances de toucher qu'un géant des collines (sauf si les siennes sont déjà meilleures). De plus, il infligera 2-16 (2d8) points de dégâts chaque fois qu'il touche. (Si la règle optionnelle des **Dégâts variables selon l'arme** est appliquée, alors les dégâts seront le double de la normale au lieu de 2d8.)

Heaume de lecture de la magie et des langues : Le porteur est capable de lire tout ce qui est écrit dans n'importe quelle langue ainsi que les écrits magiques. Il ne pourra cependant pas utiliser de parchemins de sorts s'il n'est pas lui-même jeteur de sorts. Ce heaume est fragile et sera détruit si son porteur est tué ; de même, tout coup qui touche le porteur pourrait également le détruire (10% de risques).

Heaume de téléportation : Cet objet ne peut être utilisé que par un magicien ou un elfe. Il demeurera sans effet jusqu'à ce qu'un sort de **téléportation** soit lancé dessus, après quoi il pourra être utilisé par son porteur pour se **téléporter** aussi souvent qu'il le souhaite (au rythme maximum d'une fois par round). L'utilisateur peut tenter de **téléporter** une autre créature ou un objet ; une victime non-consentante pourra effectuer un jet de protection contre les Sorts pour tenter d'en annuler l'effet. S'il est utilisé pour téléporter une créature non-consentante, le heaume ne fonctionnera alors qu'une fois puis devra ensuite être rechargé avec un autre sort de **téléportation** pour être de nouveau utilisable.

Médaillon d'ESP sur 27 m : Cet objet permet à son utilisateur de lancer un sort d'**ESP** (comme s'il était magicien) jusqu'à une portée de 27 m.

Miroir piégeur : Ce miroir emprisonnera indéfiniment des créatures de taille humaine ou plus petites. Toute créature de cette taille qui regarde dans le miroir doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou être aspirée à l'intérieur de celui-ci (avec tout ce qu'elle porte sur elle à ce moment là). Un miroir piégeur peut emprisonner jusqu'à 20 créatures ; une fois ce nombre atteint, plus aucune autre ne sera piégée. Les créatures emprisonnées dans le miroir ne vieillissent pas et n'ont pas besoin de nourriture ni d'air, mais elles ne peuvent absolument rien faire. Il est toutefois possible de converser avec elles (à condition de parler le même langage). Si le miroir est brisé, toutes les créatures emprisonnées à l'intérieur seront libérées.

Objets d'invocation d'élémental : **Jatte de contrôle des élémentaux d'eau, Brasier de contrôle des élémentaux de feu, Encensoir de contrôle des élémentaux de l'air, Pierre de contrôle des élémentaux de terre :** Chacun de ces objets peut être utilisé une fois par jour. Ils sont listés ci-dessus par taille, du plus grand (la jatte) qui mesure 90 cm de diamètre au plus petit (la pierre) qui ne fait pas plus de 15 cm de large. Chacun d'eux nécessite un temps de préparation d'un tour complet avant d'être utilisé. Une fois prêt, chaque objet invoquera en 1 round un élémental d'objet du type approprié (que l'utilisateur pourra contrôler). Pour maintenir le contrôle, l'utilisateur doit se concentrer et ne peut ni se déplacer ni lancer de sort (comme avec le sort de magicien **invocation d'élémental**).

Tambours de panique : Ces gros tambours n'ont aucun effet sur les créatures se trouvant à moins de 3 m d'eux. Lorsqu'on les utilise, toutes les créatures situées à une distance comprise entre 3 m et 72 m doivent réussir un jet de protection contre les Sorts ou bien s'enfuir en courant (à 3 fois leur vitesse de déplacement par round) pendant 30 rounds. Si la règle optionnelle concernant le MORAL est utilisée, alors les victimes n'effectuent pas un jet de protection mais font à la place un test de moral avec une pénalité de -2 à leur score de moral.

Tapis volant : Cet objet peut transporter dans les airs un passager à la vitesse maximale de 30 m par round (90 m par tour), deux passagers à 24 m par round et trois à 18 m par round. Il ne peut pas porter plus de trois passagers et leur équipement.

Trompe de destruction : Souffler dans cette trompe crée un cône d'ondes sonores long de 30 m et large de 6 m à son extrémité la plus éloignée. Les victimes prises dans ce cône subissent 2d6 points de dégâts et doivent réussir un jet de protection contre les Sorts ou être sourdes pendant un tour. Le MD devra décider combien de dégâts le cône inflige aux objets : par exemple, il pourrait être nécessaire de souffler trois fois dans la trompe pour abattre un pan de muraille de 3 m, mais seulement une fois pour détruire une chaumière en bois ! Il n'est pas possible de souffler plus d'une fois par tour dans la trompe.

PARTIE 8 : RENSEIGNEMENTS À L'ATTENTION DU MAÎTRE DE DONJON

Cette section apporte des éclaircissements sur la façon de gérer les demandes spéciales des personnages. Elle comprend également des tableaux prévus pour les donjons plus profonds au cas où le MD voudrait recourir à des tirages aléatoires pour le choix des rencontres ou des trésors.

Elle donne aussi toutes les étapes permettant la création d'une zone de contrée sauvage ainsi qu'un exemple d'une telle zone qui pourra être utilisée à titre de référence ou comme partie d'une région plus vaste. Sont également présents un ensemble de symboles topographiques que vous pourrez utiliser lors de la création de vos cartes ainsi que des informations sur l'embauche de spécialistes et la construction de châteaux, au cas où les personnages voudraient établir leurs propres domaines.

Pour finir, elle distille des conseils à l'attention du MD, aussi bien pour résoudre certains problèmes couramment rencontrés lors d'une campagne que pour procurer encore plus d'amusement à tous les participants.

GÉRER LES DEMANDES DES PERSONNAGES

Les personnages des joueurs voudront souvent effectuer des actions qui ne sont pas spécifiées dans les règles ni dans la description de leur personnage. Le MD devra se tenir prêt à gérer de telles demandes et faire preuve d'adaptabilité afin d'être capable de résoudre des situations qui ne sont pas couvertes par les règles. Un bon Maitre de Donjon réfléchira à la façon dont des problèmes similaires sont traités dans les règles puis utilisera alors un système équivalent. Ci-dessous vous sont présentées quelques idées sur la façon de gérer différentes situations.

JET SOUS CARACTÉRISTIQUE (OPTION) : Le MD peut vouloir baser les chances qu'a un personnage de faire telle ou telle action sur ses scores de caractéristiques (Force, etc.). Le joueur doit lancer 1d20 et obtenir un résultat inférieur ou égal au score de la caractéristique choisie. Selon la difficulté de l'action, le MD peut donner un bonus ou une pénalité sur le résultat du dé (de -4 par exemple pour une action facile jusqu'à +4 pour une action plus difficile). Un résultat de 1 devrait toujours réussir et 20 toujours échouer.

NAGER : Sauf avis contraire du MD, tous les personnages peuvent nager. La vitesse de déplacement en nageant est la moitié de la vitesse normale. Le MD pourrait décider qu'un personnage a des risques de se noyer, par exemple lorsqu'il nage dans des eaux agitées, ou bien s'il transporte des équipements ou des trésors encombrants, ou s'il est équipé d'une armure pesante, ou encore s'il combat dans l'eau. Les risques de noyade dépendront grandement des circonstances. Par exemple, un guerrier équipé d'une armure de plates qui tente de nager dans une mer démontée tout en portant un trésor de 3 000 pièces pourrait avoir 99% de risques de se noyer. Le même guerrier en armure de cuir et ne portant aucun trésor pourrait alors n'avoir que 10% de risques de se noyer. Lorsqu'on combat dans ou sous l'eau, il devrait être plus difficile de toucher ses adversaires, et les dégâts infligés en cas d'attaque réussie devraient être réduits. Les tirs de projectiles ne sont normalement pas possibles lors de combats dans l'eau.

ESCALADER : Les voleurs (et seulement eux) peuvent escalader des surfaces escarpées, des parois à pic et de légers surplombs en repérant des prises difficilement visibles pour la plupart des personnages et en se servant d'un matériel spécial d'escalade qu'eux seuls savent utiliser. Cependant, tous les personnages peuvent escalader des obstacles tels que des arbres, des pentes abruptes ou des parois qui offrent des prises pour les mains et les pieds. Mais ils ont également tous un risque de chuter si la situation est périlleuse, comme grimper dans un arbre alors que souffle un vent violent ou escalader un mur qui tombe en ruine. Il est recommandé dans un tel cas que le personnage effectue un jet sous sa Dextérité (un résultat égal ou inférieur à son score signifie qu'il évite de chuter). Le MD devra faire preuve de bon sens lorsqu'il devra décider de ce qui peut être escaladé ou pas.

S'APPROVISIONNER : Que ce soit pour compléter leurs provisions ou pour prévenir toute pénurie alimentaire, les personnages voyageant dans les contrées sauvages peuvent essayer de chasser ou de chercher de la nourriture. Chercher de la nourriture peut se faire tout en voyageant. Si un résultat de 1 est obtenu sur un jet d'un d6, alors le groupe a trouvé de quoi nourrir 1-6 personnes pendant une journée. Cette nourriture consistera en des noix, des baies et éventuellement du petit gibier. Pour chasser, les personnages doivent passer un jour sans voyager. Il y a 1 chance sur 6 de faire une rencontre déterminée sur la Sous-table Animaux du Tableau de rencontres en extérieur. Cette rencontre est en plus de toute rencontre normale pouvant survenir dans la journée. Les jours passés en repos ne peuvent pas être utilisés pour chasser.

Les personnages qui se retrouvent sans nourriture vont faire face à toutes sortes de situations qui seront gérées par le MD. Parmi les effets possibles que la faim peut engendrer, il y a le besoin de plus de repos, des vitesses de déplacement réduites, des pénalités aux jets "pour toucher", et une perte progressive de points de vie.

RECHERCHES ET CRÉATIONS MAGIQUES

Comme indiqué dans les informations concernant les clercs, les elfes et les magiciens, ces classes peuvent essayer d'inventer de nouveaux sorts et créer de nouveaux objets magiques. Ce sont des projets difficiles et de longue haleine pour les personnages, aussi le MD doit-il traiter de telles tentatives avec discernement et bon sens.

Recherche de sorts. Tout jeteur de sorts peut effectuer des recherches pour créer de nouveaux sorts. De telles recherches nécessitent du temps et de l'argent.

Le nouveau sort devra être rédigé puis donné au MD ; celui-ci décidera si un tel sort est possible, quel sera son niveau et quels changements devraient être apportés afin de ne pas déséquilibrer le jeu. Un joueur ne peut pas créer de sorts d'un niveau plus élevé que ceux qu'il peut lancer. La création d'un nouveau sort requiert 1 000 po et 2 semaines de recherche par niveau du sort (par ex : 2 000 po et 4 semaines de recherches pour un sort de niveau 2).

Création d'objets magiques. Lorsqu'ils atteignent leur niveau nominal, les clercs peuvent créer des objets spécifiquement dédiés à leur classe (ce qui inclut des objets qui reproduisent les effets de sorts cléricaux) tandis que les magiciens et les elfes peuvent créer tous types d'objet *à l'exception* de ceux utilisables seulement par les clercs. Le MD peut limiter voire interdire la création d'objets qui seraient trop puissants.

Pour créer un objet magique, le jeteur de sorts doit d'abord rassembler les matériaux rares nécessaires à sa confection. Le MD décidera quels sont ces matériaux. Un parchemin pourrait nécessiter un support spécial (peau, papier, autre) et différentes sortes d'encres pour chacun des sorts inscrits. Les armes peuvent requérir des métaux rares auxquels pourraient être adjoints lors du travail de forge de la poudre de gemme, ou bien le sang ou la peau d'une créature qui sera spécialement affectée par cette arme. Ces matériaux devraient être difficiles à obtenir et, les magasins de fournitures magiques n'existant pas, le jeteur de sorts devra pour cela partir souvent en expéditions afin de se les procurer. Et une fois tous les matériaux réunis, il devra encore utiliser beaucoup de temps et d'argent pour confectionner l'objet et l'enchanter. Le jeteur de sorts *ne pourra pas* participer à des aventures durant toute la période passée à créer l'objet magique.

Créer un objet qui reproduit l'effet d'un sort requiert 500 po et 1 semaine par niveau du sort.

Exemples	Coût	Temps
Parchemin **projectile magique** (x2)*	1 000	2 semaines
Potion de **guérison**	500	1 semaine
Baguette de **boules de feu****	30 000	14 mois (420 jours)

* (3 projectiles chacun)
** (avec 20 charges)

Il y a toujours 15% de risques (au minimum) qu'une recherche de sort ou une création d'objet échoue. Ce test est effectué une fois l'argent dépensé et le temps nécessaire écoulé.

Le temps et le coût requis pour la confection d'objets ne reproduisant pas l'effet d'un sort seront déterminés par le MD. Exemple :

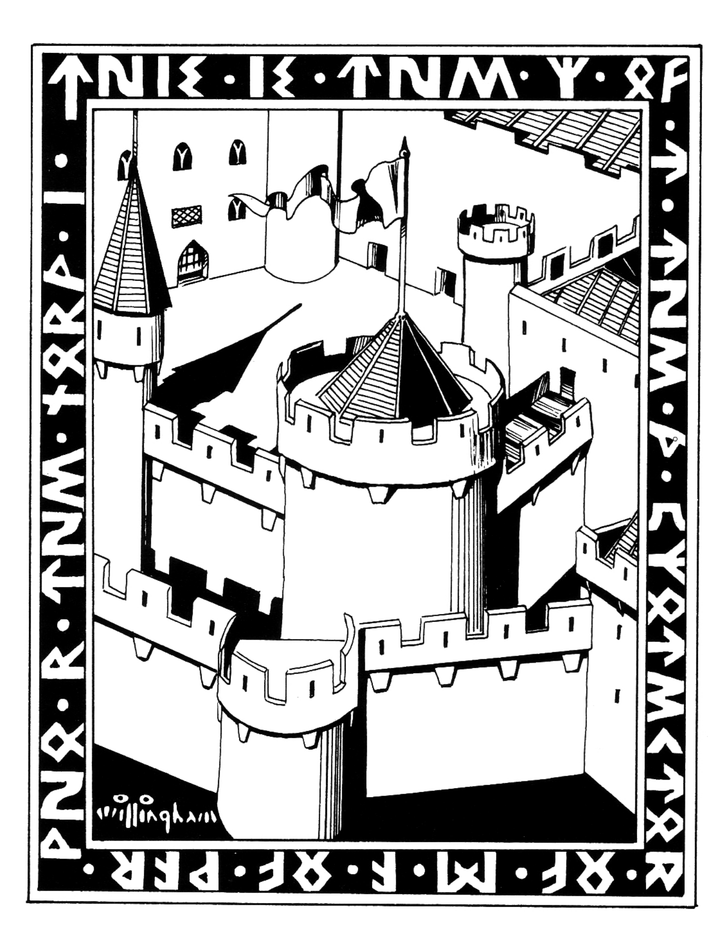
Objet	Coût	Temps
20 **flèches +1**	10 000 po	1 mois
Armure de plate +1	10 000 po	6 mois
Boule de cristal	30 000 po	6 mois
Anneau rayons X	100 000 po	1 an
Anneau accumulation de sorts	10 000 po	1 mois/niveau de sort

Afin de limiter la production de certains des objets magiques les plus puissants, le MD peut décider que leur confection requiert des matériaux rarissimes. Ils seront très onéreux, difficiles à trouver, demanderont beaucoup de temps ou même nécessiteront une aventure spéciale pour les obtenir.

Un jeteur de sorts peut vouloir utiliser la magie autrement qu'en lançant des sorts ou en créant des objets : purifier un temple profané, ouvrir un portail vers un autre monde, poser des pièges magiques, etc. Le MD pourra laisser le jeteur de sorts effectuer les recherches pour y parvenir en lui indiquant le temps et le coût nécessaire, comme dans le cas de la création d'objets magiques. Les rituels peuvent requérir des matériaux rares ou le lancement de certains sorts et nécessiter d'être renouvelés périodiquement.

CHÂTEAUX, FORTERESSES ET REPAIRES

Lorsqu'il construit un château ou une forteresse, un personnage doit d'abord débarrasser l'hexagone de zone choisi de tous les monstres qui s'y trouvent en se rendant sur les lieux avec une troupe d'hommes en armes puis en éliminant tous les repaires que le MD a placés là (s'il y a un souverain local, le MD pourrait aussi exiger que le personnage obtienne l'aval de ce dernier pour l'octroi d'une terre). Le joueur devra dessiner les plans complets de sa forteresse en utilisant pour cela les directives données plus loin. Après approbation des plans par le MD, il devra embaucher un *ingénieur* puis les travaux pourront commencer.



Une fois la construction terminée, le personnage peut vouloir débarrasser la contrée environnante de tous les monstres. Cette zone ainsi nettoyée le restera tant qu'elle est régulièrement patrouillée. Les patrouilles couvrent généralement une distance de 30 km autour du château ou de la forteresse, mais des zones de jungle, de marais ou de montagnes nécessiteront l'établissement de garnisons tous les 10 km afin de garder les lieux sûrs.

Il est possible d'attirer des colons dans ces zones pacifiées en investissant de l'argent dans la construction d'infrastructures (tavernes, moulins, chantier naval, etc.) ou dans une campagne promotionnelle. Les coûts engendrés par ces opérations et le nombre de colons ainsi attirés sont déterminés par le MD. Ces nouveaux habitants paieront des **impôts** (au MD de décider, par exemple 10 po par an) afin d'aider à l'entretien du domaine du personnage ainsi que de ses mercenaires.

Plans du château. Lorsqu'il dessine les plans de son château, le joueur doit tenir compte de l'épaisseur des murs. Les murs d'enceinte mesurent environ 3 m d'épaisseur, ceux des tours et du corps de garde environ 1,5 m et ceux des bâtiments en pierre environ 30-60 cm. Parmi les structures typiques on trouve :

Muraille, 30 m de long, 6 m de haut	5 000 po
Bastion, 9 m de côté, 9 m de haut	9 000 po
Tour ronde, 6 m de diamètre, 6 m de haut	7 500 po
Tour ronde, 9 m de diamètre, 9 m de haut	15 000 po
Donjon carré, 18 m de côté, 24 m de haut	75 000 po
Douve, 30 m de long, 6 m de large, profondeur 3 m	400 po
Corps de garde, 9 x 6 m de côté, 6 m de haut, herse	6 500 po
Barbacane, deux tours rondes 6 x 9 m, corps de garde et pont-levis	37 000 po
Tunnel souterrain, 3 x 3 x 3 m, sol dallé	500 po
Bâtiment en pierre, civil (2 niveaux, grenier, 36 m de murs, avec portes, escaliers, planchers et toit en bois)	3 000 po
Bâtiment en bois (comme ci-dessus)	1 500 po

Durée de la construction. La durée requise est d'un jour de jeu par tranche de 500 po dépensées. Ceci suppose que le terrain a été nettoyé et préparé et que tous les matériaux sont présents. Il est nécessaire d'embaucher un ingénieur pour chaque tranche de 100 000 po que coûte une construction.

Murailles. Le coût donné est pour un mur jusqu'à 9 m de haut, il double si la hauteur est comprise entre 9 et 18 m (18 m étant le maximum).

Tours. Le coût est doublé si la hauteur est supérieure au diamètre (une tour de 6 m de diamètre et 9 m de haut coûtera 15 000 po, une de 9 m de diamètre et 12 m de haut 30 000 po). La hauteur ne peut pas faire plus du double du diamètre.

Coûts divers

Escaliers (1 x 3 m)		Toit/Plancher (3 x 3 m)	
bois	20	bois	40
pierre	60*	dalles/tuiles	100*
Porte (1 x 2 m)		Meurtrière ou fenêtre	10*
bois	10	Volets (fenêtre)	5*
renforcée	20*	Barreaux (fenêtre)	10*
métal/pierre	50	Mur pivotant (3 x 3 m)	1 000
secrète	coût x5		
Trappe (1,2 x 1 m)	coût x2		

* Ces éléments (ainsi que les murs intérieurs et un mobilier modeste) seront considérés comme inclus en augmentant de 25% le prix de base du bâtiment construit.

Les autres constructions en pierre, telles que maisons, tavernes ou granges, coûteront environ 40% du prix de base et celles en bois 20%.

Le MD peut arrondir les coûts de construction au chiffre entier le plus proche afin de faciliter la tenue des comptes.

CRÉER UN DONJON

Il s'agit ici d'une version raccourcie de la méthode donnée dans les règles de Base de D&D. De nouveaux tableaux concernant les trésors non-gardés, les groupes de PNJ et les monstres errants permettent maintenant d'aller au-delà du troisième niveau d'un donjon.

A. CHOISIR UN SCÉNARIO

Rédiger un scénario ou un récit sur le contexte et l'histoire du donjon ainsi que les rumeurs actuelles le concernant permet de lui donner un sens et aide à sa conception.

B. CHOISIR LE CADRE

Choisir le lieu où se dresse le donjon et décider de ce que ses ruines étaient autrefois (un ancien château, une mine abandonnée, des catacombes, etc.) aide à définir l'ambiance qui s'en dégage et donne des idées supplémentaires pour sa conception.

C. CHOISIR LES MONSTRES SPÉCIAUX À UTILISER

Le MD doit choisir quels sont les monstres qui vivent dans le donjon et ceux qui pourraient être rencontrés le plus souvent, comme un repaire de gobelins ainsi que les vermines (rats et serpents) qui pourraient cohabiter avec eux.

D. DESSINER LE PLAN DU DONJON

Basez-vous sur le contexte pour déterminer la forme du donjon et le type de pièces et de couloirs que l'on peut y trouver puis dessinez les principales zones de rencontre, les couloirs qui relient celles-ci et enfin l'entrée du donjon lui-même.

E. REMPLIR LE DONJON

Le MD doit d'abord concevoir toutes les zones de rencontres principales avec les monstres, trésors, pièges et situations particulières qui pourraient s'y trouver. Puis il remplit les zones secondaires restantes avec des monstres et des trésors en utilisant la méthode suivante : lancez 1d6 pour connaître le CONTENU de la salle puis, selon le contenu indiqué par ce premier jet, lancez de nouveau le dé et reportez-vous au second tableau pour savoir si la salle contient un TRÉSOR.

Premier jet : CONTENU

Résultat du dé	Résultat
1-2	Monstre
3	Piège
4	Spécial
5-6	Vide

Deuxième jet : TRÉSOR

Résultat du dé	Monstre	Piège	Vide
1	Oui	Oui	Oui
2	Oui	Oui	Non
3	Oui	Non	Non
4-6	Non	Non	Non

Si le résultat indique **Monstre**, cela signifie que le MD devra lancer le dé en se référant au tableau des **Monstres errants** pour déterminer le type de monstre. Un **Piège** peut se trouver dans une pièce vide ou sur un trésor. **Spécial** peut-être tout ce qui n'est pas vraiment un piège et est placé là pour des raisons particulières, comme une salle produisant un gémissement, une pièce qui pivote, des illusions, etc. Le MD devrait concevoir ses propres pièges et contenus spéciaux.

Trésors

Le MD peut, s'il le souhaite, assigner des trésors aux monstres mais aussi en placer dans des salles. S'il utilise une méthode aléatoire, le tableau suivant indique le montant des trésors non-gardés selon le niveau du donjon. Du fait que les trésors sont un facteur important pour l'obtention de points d'expérience à haut niveau, le MD pourrait ne pas autoriser la présence de trésors non-gardés au-dessus du 8e niveau. Si le trésor se trouve avec un monstre, déterminez son montant en utilisant le tableau (p. X43) listant le Type de Trésor indiqué pour ce monstre.

Trésors non-gardés

Niveau du donjon	Pièces d'argent	Pièces d'or	Pierres précieuses/ Bijoux	Objets magiques
1	1d6 x 100	50% 1d6 x 10	5% / 2% (x 1d6)	2% : 1 au choix
2-3	1d12 x 100	50% 1d6 x 100	10%/5% (x 1d6)	8% : 1 au choix
4-5	1d6 x 1000	1d6 x 200	20%/10% (x 1d6)	10% : 1 au choix
6-7	1d6 x 2000	1d6 x 500	30%/15% (x 1d6)	15% : 1 au choix
8-9	1d6 x 5000	1d6 x 1000	40%/20% (x 1d12)	20% : 1 au choix

CRÉATION D'UN GROUPE DE PNJ

Créer en détail un groupe de PNJ prend beaucoup de temps. C'est pour cela que la plupart des MD préfèrent les préparer en amont pour utiliser ces personnages soit comme monstres errants, soit pour des rencontres prévues à l'avance. Le MD peut choisir les PNJ ou les déterminer au hasard. Les groupes de PNJ de haut niveau (Aventuriers) peuvent être créés de façon aléatoire en utilisant le système suivant :

1. Lancer 1d6 + 3 pour déterminer le nombre de PNJ dans le groupe.
2. Déterminer la classe de chacun des PNJ en lançant 1d8, puis lancer 1d6 auquel se rajoute le modificateur alloué pour déterminer le niveau :

CLASSE	*NIVEAU*
1. Clerc	4-9 (1d6 + 3)
2. Nain	7-12 (1d6 + 6)
3. Elfe	3-8 (1d6 + 2)
4. Guerrier	4-9 (1d6 + 3)
5. Tinigens	3-8 (1d6 + 2)
6. Magicien	4-9 (1d6 + 3)
7. Voleur	5-10 (1d6 + 4)
8. Guerrier	6-11 (1d6 + 5)

3. Déterminer l'alignement de chaque PNJ avec 1d6 :
   - 1,2 Loyal
   - 3,4 Neutre
   - 5,6 Chaotique
4. Déterminer au hasard ou choisir les sorts de tous les magiciens, elfes et clercs présents dans le groupe.
5. Déterminer au hasard les éventuels objets magiques que peuvent posséder les PNJ (voir ci-dessous).
6. Décider de l'ordre de marche du groupe.
7. S'il est rencontré en extérieur, il y a 75% de chances que les membres du groupe soient sur des montures.

Objets magiques des PNJ

En général, un PNJ devrait posséder le même nombre d'objets magiques qu'un personnage joueur du même niveau. Ces objets peuvent être choisis pour correspondre à la puissance du PNJ ou bien déterminés aléatoirement. La chance qu'un PNJ du 1er niveau ou plus possède des objets magiques est de 5% par niveau (jusqu'à un maximum de 95%), ce test étant effectué pour chaque type d'objet magique :

Épées	Parchemins
Armures	Baguettes/Bâtons/Bâtonnets
Armes	Objets divers
Potions	

Si l'objet ainsi déterminé au hasard ne peut pas être utilisé par le PNJ, alors il ne peut pas le posséder (ne pas relancer le dé dans ce cas là). Le MD peut aussi réduire le nombre d'objets déterminés ou les changer afin d'éviter que les joueurs n'obtiennent trop facilement des objets magiques puissants. Par ailleurs, les PNJ utiliseront leurs objets magiques de façon intelligente en cas de combat avec le groupe. De même, aucun PNJ ne donnera de son plein gré ses objets magiques aux joueurs, pas même s'il est sous l'effet d'un sort de **charme-personne**. La seule façon pour les joueurs d'obtenir des objets magiques appartenant à des PNJ est d'utiliser le troc, la ruse ou la force.

CONCEVOIR UNE CONTRÉE SAUVAGE

Pour concevoir une contrée sauvage, le MD doit procéder en plusieurs étapes assez similaires à celles utilisées pour créer un donjon. Cette section explique en détail tout le processus.

A. CHOISIR LE CADRE

Le MD doit décider de l'aspect général de la zone. Ce peut être des montagnes ou des steppes, une forêt ou un désert. Elle peut être inspirée d'un roman fantastique ou entièrement imaginée par le MD. Dans tous les cas, le MD devra en définir la taille. Il est suggéré de commencer par une zone plutôt petite, telle qu'une baronnie, une île ou bien une vallée. Les zones petites et confinées sont plus faciles à gérer pour un MD débutant et se conçoivent plus rapidement.

B. DESSINER UN PLAN DE LA ZONE

L'étape suivante consiste à dessiner une carte de cette zone. Le MD peut s'aider d'un atlas ou de toute autre carte d'une région existante afin d'avoir une meilleure idée de la manière d'assembler différents types de terrains de façon réaliste. Le bon sens devrait primer avant tout – les rivières s'écoulent depuis des hauteurs, les montagnes et les îles forment des chaînes, les forêts jouxtent rarement les déserts, et les jungles sont parsemées de nombreuses rivières et zones marécageuses. C'est aussi à ce moment là qu'il lui faudra décider s'il dessine sa carte sur du papier quadrillé classique ou sur du papier quadrillé d'hexagones (papier hex). Le premier est plus facile à se procurer mais le second est plus pratique pour gérer les déplacements.

Le MD voudra sans doute commencer avec une carte à grande échelle qui ne présente que les principaux types de terrains, puis travailler ensuite sur une carte à plus petite échelle qui décrit les choses plus en détail. Par exemple, une carte à grande échelle pourrait représenter 40 km par hexagone (ou par carré) tandis qu'une carte à petite échelle ne ferait que 10 km par hexagone (ou par carré). Il est conseillé de dessiner d'abord au crayon de papier, ainsi il est plus facile d'effectuer des modifications.

C. PLACER LE DONJON ET LA VILLE DE DÉPART

Jusqu'à présent, les personnages se sont aventurés dans un donjon proche d'une ville. Tous deux doivent maintenant être positionnés sur la carte. La ville devrait être placée près d'un cours d'eau ou d'une route commerciale, tandis que le donjon se situera généralement dans un endroit désert ou désolé. Ce dernier ne devra pas être trop près de la ville (sinon celle-ci serait probablement envahie par les monstres du donjon) mais ne pas en être éloigné de plus d'une journée de trajet. Placer la ville et le donjon près du centre de la carte à petite échelle permettra aux joueurs de partir en exploration dans toutes les directions.

D. LOCALISER LES SECTEURS SOUS CONTRÔLE HUMAIN

Les secteurs contrôlés par les humains doivent maintenant être tracés car c'est généralement à partir de ceux-ci que les personnages débuteront une campagne. Ces secteurs doivent être placés en fonction du bon sens : par exemple, même si certains humains vivront dans un désert, la plupart d'entre eux s'établiront plutôt sur des terres fertiles près de rivières. Il faut aussi définir qui dirige ces secteurs. Ce peut être un PNJ de haut niveau, un roi, un baron, un conseil de riches marchands, etc. Le MD peut lire des ouvrages d'histoire afin de concevoir des cultures humaines "réalistes".

E. SITUER LES SECTEURS NON CONTRÔLÉS PAR DES HUMAINS

Il faut maintenant définir les secteurs contrôlés par des non-humains. Les elfes préfèreront des endroits boisés loin des humains, les nains et les gobelins privilégieront les montagnes, et les tinigens vivront plutôt sur des terres fertiles et vallonnées. Beaucoup de monstres choisiront un "territoire" de chasse qu'ils défendront, tandis que certains, tels les orques et autres créatures similaires, effectueront des pillages et se déplaceront sur de grandes distances. Bien que ces secteurs non-humains n'aient généralement pas de frontières établies, le MD peut vouloir inscrire sur la carte, aux emplacements où elles vivent, le nom des créatures les plus communes ou importantes.



F. DÉCRIRE LA VILLE DE DÉPART

Le MD doit d'abord décider de la taille de la ville. Les principes généraux sont les suivants :

Taille	**Population**
Cité importante	15 000 +
Grande ville	5 000 – 14 999
Petite ville	1 000 – 4 999
Village	50 – 999

La ville de départ devra être suffisamment grande pour offrir tous les services dont auront besoin les joueurs. Ceci comprend :

- Des auberges et tavernes où les joueurs peuvent séjourner entre des aventures, lire toutes sortes d'annonces affichées là et entendre des rumeurs.
- Des églises, sanctuaires et temples pour les ordres cléricaux avec au moins un PNJ clerc d'un niveau assez élevé pour lancer un sort de **rappel à la vie**.
- Une Guilde de Voleurs destinée aux personnages voleurs qui pourront y glaner des informations, marchander des trésors, trouver des produits de contrebande, embaucher des espions et des suivants voleurs – tout ceci contre monnaie sonnante et trébuchante bien sûr.
- Une milice locale pour surveiller la ville – et les joueurs !

Le MD devra aussi définir qui dirige la ville. Ce peut être un constable nommé par un baron, un conseil municipal disposant d'une charte, un puissant prince marchand, voire un PNJ aventurier de haut niveau. Les dirigeants PNJ devront être au moins du niveau nominal avec tout ce que cela comporte en termes de suivants et objets magiques.

G. AJOUTER LES DÉTAILS IMPORTANTS ET LES POINTS D'INTÉRÊT

Le MD peut maintenant terminer sa carte de zone à petite échelle en ajoutant des PNJ, des rumeurs et des points d'intérêt. Cela peut inclure entre autres toute personne qui pourrait vouloir engager des aventuriers et la raison pour laquelle elle le ferait, le fait que les autorités locales acceptent ou non les pots-de-vin, la fréquence à laquelle les gardes patrouillent dans un secteur particulier de la ville, etc. Il peut aussi ajouter des citadins ordinaires, des fonctionnaires ainsi que d'autres PNJ.

H. CRÉER DES TABLEAUX SPÉCIFIQUES DE RENCONTRES ET DES REPAIRES

Il y aura certainement des endroits sur la carte des contrées sauvages où les tableaux de rencontres classiques ne seront pas adaptés. Le MD est alors encouragé à créer ses propres tableaux pour ces lieux. Un tel endroit pourrait être un ancien champ de bataille où abondent les morts-vivants, ou bien une forêt infestée d'orques. Des tableaux spécifiques de rencontres reflèteraient ainsi ces conditions particulières. Le MD n'est limité que par sa propre imagination.

Pour finir, le MD peut s'il le souhaite créer à l'avance plusieurs cavernes ou repaires typiques sans les localiser sur la carte. Ainsi, si les joueurs trouvent un repaire dont le MD n'a pas eu le temps de rédiger la description, il peut alors utiliser un de ceux déjà préparés. Il peut aussi être utile de dessiner à l'avance l'intérieur d'un château ou le pont d'un de navire. De même, lorsqu'une rencontre se produit dans les contrées sauvages, le MD peut dessiner vite fait une carte sommaire de l'endroit pour les joueurs. Ceci leur permettra de mieux visualiser la zone, ce qu'il s'y trouve et ce qu'ils peuvent faire.

MONSTRES ERRANTS

Au sein d'un donjon, on ne rencontre pas des monstres que dans les salles où les a placés le MD, on peut également en croiser déambulant dans les couloirs, en train de chercher de la nourriture, de patrouiller ou tout simplement de rôder. Aussi, tous les **2** tours, le MD doit vérifier la possibilité qu'a le groupe de rencontrer des monstres errants (jet à effectuer en fin de tour). Les risques de rencontres seront plus élevés si le groupe fait beaucoup de bruit et au contraire moins élevés s'il se repose au calme dans une pièce. Pour vérifier si une rencontre avec un monstre errant a lieu, lancer 1d6 : un résultat de 1 indique qu'une rencontre se produit au tour suivant. Le MD doit alors déterminer de quelle direction vient le monstre errant et la manière dont se déroule la rencontre.

Les monstres errants peuvent être déterminés au hasard ou choisis par le MD. Les tableaux des **monstres errants** (ci-dessous) donnent la liste équilibrée de monstres pour les différents niveaux des donjons. Le MD peut vouloir créer des tableaux spéciaux de monstres errants dédiés à certains donjons spécifiques afin de refléter les types de monstres les plus fréquemment rencontrés dans ces donjons.

MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 4-5

Résultat du dé	Monstres errants	No.	CA	DV	Dégâts	Déplace-ments	JP	Moral
1	*Apparition (C)	1-4	3	4**	1-6 + spécial	36m (12m) 72m (24m)	G: 4	12
2	Aventuriers (groupe de PNJ) (A)	4-9	var	var	var	var	var	8
3	Belette géante (N)	1-4	7	4+4	2-8	45m (15m)	G: 3	8
4	Caecilia (N)	1-3	6	6*	1-8	18m (6m)	G: 3	9
5	Chien esquiveur (L)	1-6	5	4*	1-6	36m (12m)	G: 4	6
6	Cockatrice (N)	1-4	6	5**	1-6 + spécial††	27m (9m) 54m (18m)	G: 5	7
7	Doppelganger (C)	1-6	5	4*	1-12	27m (9m)	G: 8	10
8	*Gelée ocre (N)	1	8	5*	2-12	9m (3m)	G: 3	12
9	Lézard, Tuatara (N)	1-2	4	6	1-4/1-4/2-12	27m (9m)	G: 3	6
10	*Lycanthrope, Loup-garou (C)	1-6	5(9)	4*	2-8	54m (18m)	G: 4	8
11	*Lycanthrope, Sanglier-garou (C)	1-4	4(9)	4+1*	2-12	45m (15m)	G: 4	9
12	Minotaure (C)	1-6	6	6	1-6/1-6 ou arme	36m (12m)	G: 6	12
13	Molosse satanique (C)	2-8	4	3-5*	1-6 ou spécial	36m (12m)	G: 3-5	9
14	Monstre rouilleur (N)	1-4	2	5	spécial	36m (12m)	G: 3	7
15	Ours, Cavernes (N)	1-2	5	7	1-8/1-8/2-12	36m (12m)	G: 4	9
16	Ours hibou (N)	1-4	5	5	1-8/1-8/1-8	36m (12m)	G: 3	9
17	Rhagodessa (N)	1-4	5	4+2	2-16	45m (15m)	G: 2	9
18	*Spectre (C)	1-4	2	6**	1-8 + spécial	45m (15m) 90m (30m)	G: 6	11
19	Troll (C)	1-8	4	6+3*	1-6/1-6/1-10	36m (12m)	G: 6	10
20	Vase grise (N)	1	8	3*	2-16	3m (1m)	G: 2	12

MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 6-7

Résultat du dé	Monstres errants	No.	CA	DV	Dégâts	Déplace-ments	JP	Moral
1	Aventuriers (groupe de PNJ) (A)	4-9	var	var	var	var	var	8
2	Basilic (N)	1-6	4	6+1**	1-10 + spécial††	18m (6m)	G: 6	8
3	Bête éclipsante (N)	1-4	4	6*	2-8/2-8	45m (15m)	G: 6	8
4	Caecilia (N)	1-3	6	6*	1-8	18m (6m)	G: 3	9
5	Dragon, Blanc (N)	1-4	3	6**	1-4/1-4/2-16 ou spécial	27m (9m) 72m (24m)	G: 6	8
6	*Gelée ocre (N)	1	8	5*	2-12	9m (3m)	G: 3	12
7	Gorgone (C)	1-2	2	8*	2-12 ou spécial††	36m (12m)	G: 8	8
8	Hydre (N)	1	5	5-8	1-10 par tête	36m (12m)	G: 5-8	9
9	*Lycanthrope, Tigre-garou (C)	1-4	3(9)	5*	1-6/1-6/2-12	45m (15m)	G: 5	9
10	Minotaure (C)	1-6	6	6	1-6/1-6 ou arme	36m (12m)	G: 6	12
11	Molosse satanique (C)	2-8	4	6-7*	1-6 ou spécial	36m (12m)	G: 6-7	9
12	*Momie (C)	1-4	3	5+1*	1-12 + spécial	18m (6m)	G: 5	12
13	Monstre rouilleur (N)	1-4	2	5	spécial	36m (12m)	G: 3	7
14	Ours, Cavernes (N)	1-2	5	7	1-8/1-8/2-12	36m (12m)	G: 4	9
15	Ours hibou (N)	1-4	5	5	1-8/1-8/1-8	36m (12m)	G: 3	9
16	*Pudding noir (N)	1	6	10*	3-24	18m (6m)	G: 5	12
17	Salamandre, Feu (N)	2-5	2	8*	1-4/1-4/1-8 + spécial	36m (12m)	G: 8	8
18	Scorpion géant (C)	1-6	2	4*	1-10/1-10/1-4 + spécial†	45m (15m)	G: 2	11
19	*Spectre (C)	1-4	2	6**	1-8 + spécial	45m (15m) 90m (30m)	G: 6	11
20	Troll (C)	1-8	4	6+3*	1-6/1-6/1-10	36m (12m)	G: 6	10

MONSTRES ERRANTS : NIVEAU 8 +

Résultat du dé	Monstres errants	No.	CA	DV	Dégâts	Déplacements	JP	Moral
1	Aventuriers (groupe de PNJ) (A)	4-9	var	var	var	var	var	8
2	Chimère (C)	1-2	4	9**	1-3/1-3/2-8/2-8/ 3-12 + spécial	36m (12m) 54m (18m)	G: 9	9
3	Dragon, Bleu (N)	1-4	0	9**	2-7/2-7/3-30 ou spécial	27m (9m) 72m (24m)	G: 9	9
4	Dragon, Noir (C)	1-4	2	7**	2-5/2-5/2-20 ou spécial	27m (9m) 72m (24m)	G: 7	8
5	Dragon, Or (L)	1-4	-2	11**	2-8/2-8/6-36 ou spécial	27m (9m) 72m (24m)	G: 11	10
6	Dragon, Rouge (C)	1-4	-1	10**	1-8/1-8/4-32 ou spécial	27m (9m) 72m (24m)	G: 10	10
7	Dragon, Vert (C)	1-4	1	8**	1-6/1-6/3-24 ou spécial	27m (9m) 72m (24m)	G: 8	9
8	Géant, Collines (C)	1-4	4	8	2-16	36m (12m)	G: 8	8
9	Géant, Pierre (N)	1-2	4	9	3-18	36m (12m)	G: 9	9
10	*Golem, Ambre (N)	1	6	10**	2-12/2-12/2-20	54m (18m)	G: 5	12
11	*Golem, Os (N)	1	2	8	arme (x4)	36m (12m)	G: 4	12
12	Hydre (N)	1	5	9-12	1-10 par tête	36m (12m)	G: 9-12	9
13	*Lycanthrope, Ours-garou (C)	1-4	2(8)	6*	2-8/2-8/2-16	36m (12m)	G: 6	10
14	Manticore (C)	1-2	4	6+1	1-4/1-4/2-8 ou spécial	36m (12m) 54m (18m)	G: 6	9
15	*Pourceau maléfique (C)	1-3	3(9)	9*	2-12 ou arme	54m (18m) 36m (12m)	G: 9	10
16	*Pudding noir (N)	1	6	10*	3-24	18m (6m)	G: 5	12
17	Salamandre, Feu (N)	2-5	2	8*	1-4/1-4/1-8 + spécial	36m (12m)	G: 8	8
18	Salamandre, Glaces (C)	1-3	3	12*	1-6 (x4)/2-12 + spécial	36m (12m)	G: 12	9
19	*Vampire (C)	1-4	2	7-9**	1-10 + spécial	36m (12m) 54m (18m)	G: 7-9	11
20	Ver violet (N)	1-2	6	15*	2-16/1-8 + spécial†	18m (6m)	G: 8	10

* ou **	Monstre : arme spéciale nécessaire pour le toucher
	DV : bonus aux points d'expérience
†	Poison en plus des dégâts
† †	Pétrification
Var	Variable selon les situations
Arme	Dégâts selon le type d'arme utilisée
Spécial	Voir description du monstre

VOYAGER DANS LES CONTRÉES SAUVAGES

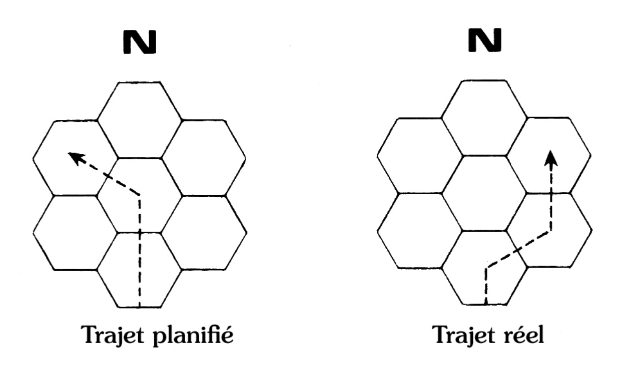
Curieusement, voyager à travers les contrées sauvages peut s'avérer plus risqué pour un groupe de bas niveau que de s'aventurer dans les premiers niveaux d'un donjon. Il faut dire que les monstres horribles y abondent et que la plupart des humains (et des humanoïdes) qui voyagent à travers les terres non civilisées le font en groupes importants ou en caravanes armées. La section suivante détaille les deux principaux périls des voyages dans les contrées sauvages : se perdre et rencontrer des monstres.

Se perdre

Lorsqu'il voyage, un groupe peut s'égarer. S'il suit une route, un chemin, un cours d'eau ou s'il est mené par un guide, alors il n'a aucun risque de se perdre. Dans les autres cas, le MD doit vérifier chaque jour en lançant un dé à six faces (1d6), et ceci avant que le groupe ne se mette en mouvement. Le MD consulte ensuite les risques de se perdre selon le type de terrain emprunté : si le nombre obtenu est identique à ceux listés, alors le groupe est perdu.

Dégagé, Prairies	Forêts	Marais, Jungle	Montagnes, Collines, Terrain accidenté	Désert	Océan
1	1-2	1-3	1-2	1-3	1-2

Si un groupe se perd, le MD peut choisir la direction dans laquelle il part ou la déterminer aléatoirement en lançant un dé. Le MD doit conserver une trace de la position réelle du groupe ainsi que de la direction que ce dernier croit suivre. EXEMPLE : le MD détermine que le groupe s'égare alors qu'il chemine dans une forêt. Le porte-parole informe alors le MD que le groupe souhaite aller vers le nord ; mais le MD a secrètement déterminé qu'il se dirige vers le nord-est. Si après avoir parcouru 10 km dans cette direction le groupe décide de se diriger vers le nord-ouest, il prendra alors en fait la direction du nord.



RENCONTRES DANS LES CONTRÉES SAUVAGES

Tout comme lorsqu'ils se déplacent au sein d'un donjon, les personnages qui voyagent à travers les contrées sauvages ont un risque de rencontrer des créatures. Le MD devra décider de la fréquence à laquelle se produisent ces rencontres. En règle générale, les tests de rencontre sont effectués une fois par jour, mais le MD peut rajouter des rencontres planifiées ou faire des tests supplémentaires si la situation le justifie (il est toutefois recommandé de ne pas effectuer plus de 3 ou 4 tests de rencontre par jour). Le MD devra garder un décompte précis du temps qui s'écoule car une rencontre peut varier grandement selon qu'elle ait lieu à midi, au crépuscule, en pleine nuit, etc. Si le MD souhaite déterminer les rencontres de façon aléatoire, la chance qu'une telle rencontre se produise sera en fonction du type de terrain sur lequel se trouvent les personnages. Le tableau qui suit liste les principaux types de terrains et, pour chacun d'eux, le(s) nombre(s) à obtenir sur un d6 pour qu'une rencontre survienne.

Dégagé, Prairies	Forêts	Rivière	Marais	Montagnes
6	5-6	5-6	4-6	4-6

Désert	Habité	Cité	Océan	Jungle
5-6	6	6	5-6*	4-6

Airs	Collines	Accidenté
5-6**	5-6	5-6

* Un résultat de 5 indique une rencontre sur l'eau ; un résultat de 6 indique en revanche une rencontre en fin de journée et selon le terrain sur lequel a accosté le navire. Si ce dernier n'accoste pas et reste en mer, alors il n'y aura pas de rencontre terrestre.

** Les rencontres dans les airs utilisent toujours la sous-table des créatures volantes.

Aussitôt qu'une rencontre se produit, il convient de lancer un d8 puis de lire le résultat obtenu dans la colonne correspondant au terrain approprié (si le type du terrain n'est pas repris sur les tables de rencontres, il suffit de se référer à celui qui en est le plus proche). Ce résultat indique quelle sous-table consulter. Il faut alors lancer un d12 en se référant à cette sous-table puis lire le résultat obtenu, celui-ci indiquant le type de créature rencontrée.

Le nombre de créatures rencontrées dépendra de la taille du groupe d'aventuriers. Des conseils et suggestions sont donnés dans les descriptions des monstres, mais c'est toujours le MD qui décidera du nombre.

Tableau des rencontres en extérieur

d8	Dégagé, Prairies	Forêts	Rivière	Marais	Accidenté, Montagnes, Collines
1	Hommes	Hommes	Hommes	Hommes	Hommes
2	Volante	Volante	Volante	Volante	Volante
3	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde
4	Animal	Insecte	Insecte	Aquatique	Inhabituel
5	Animal	Inhabituel	Aquatique	Mort-vivant	Animal
6	Inhabituel	Animal	Aquatique	Mort-vivant	Humanoïde
7	Dragon	Animal	Animal	Insecte	Dragon
8	Insecte	Dragon	Dragon	Dragon	Dragon

d8	Désert	Habité	Cité	Océan	Jungle
1	Hommes	Hommes	Hommes	Hommes	Hommes
2	Volante	Volante	Mort-vivant	Volante	Volante
3	Humanoïde	Humanoïde	Humanoïde	Aquatique	Insecte
4	Hommes	Hommes	Hommes	Aquatique	Insecte
5	Animal	Hommes	Hommes	Aquatique	Humanoïde
6	Dragon	Insecte	Hommes	Aquatique	Animal
7	Mort-vivant	Animal	Hommes	Aquatique	Animal
8	Animal	Dragon	Hommes	Dragon	Dragon

Sous-table : Hommes

d12	Dégagé, Prairies	Forêts	Rivière	Marais
1	Brigand	Brigand	Brigand	Brigand
2	Bandit	Bandit	Bandit	Bandit
3	Aventuriers*	Aventuriers*	Aventuriers*	Groupe PNJ**
4	Marchand	Marchand	Marchand	Aventuriers*
5	Berserker	Berserker	Boucanier	Marchand
6	Marchand	Brigand	Boucanier	Clerc*
7	Noble	Clerc*	Clerc*	Commerçant
8	Magicien*	Magicien*	Magicien*	Berserker
9	Guerrier*	Guerrier*	Guerrier*	Guerrier*
10	Bandit	Bandit	Marchand	Magicien*
11	Clerc*	Brigand	Boucanier	Aventuriers*
12	Nomade	Groupe PNJ**	Groupe PNJ**	Bandit

d12	Accidenté, Montagnes, Collines	Désert	Habité	Cité
1	Brigand	Derviche	Bandit	Bandit
2	Bandit	Nomade	Commerçant	Commerçant
3	Aventuriers*	Aventuriers*	Groupe PNJ**	Groupe PNJ**
4	Marchand	Marchand	Aventuriers*	Aventuriers*
5	Berserker	Nomade	Marchand	Commerçant
6	Berserker	Nomade	Vétéran	Vétéran
7	Clerc*	Clerc*	Bandit	Bandit
8	Magicien*	Magicien*	Guerrier*	Guerrier*
9	Guerrier*	Guerrier*	Magicien*	Commerçant
10	Brigand	Noble	Acolyte	Acolyte
11	Néandertalien	Derviche	Clerc*	Marchand
12	Néandertalien	Nomade	Noble	Noble

d12	Océan	Jungle
1	Boucanier	Brigand
2	Pirate	Marchand
3	Marchand	Bandit
4	Aventuriers*	Aventuriers*
5	Pirate	Clerc*
6	Marchand	Guerrier*
7	Marchand	Magicien*
8	Marchand	Berserker
9	Boucanier	Brigand
10	Pirate	Néandertalien
11	Marchand	Aventuriers*
12	Pirate	Brigand

* Groupe de PNJ (voir page X53).
** Groupe de PNJ donné dans les règles de Base (page B55).

Sous-table : Humanoïde

d12	Dégagé, Prairies	Forêts	Rivière	Marais
1	Elfe	Cyclope	Elfe	Génie des eaux
2	Géant, collines	Dryade	Esprit follet	Gnoll
3	Gnoll	Elfe	Génie des eaux	Gobelin
4	Gobelin	Géant, collines	Gnoll	Hobgobelin
5	Goblours	Gnoll	Goblours	Homme-lézard
6	Hobgobelin	Gobelin	Hobgobelin	Homme-lézard
7	Ogre	Goblours	Homme-lézard	Homme-lézard
8	Orque	Hobgobelin	Homme-lézard	Ogre
9	Pixie	Ogre	Ogre	Orque
10	Thoul	Orque	Orque	Troglodyte
11	Tinigens	Thoul	Thoul	Troll
12	Troll	Troll	Troll	Troll

Sous-table : Humanoïde (suite)

d12	Accidenté, Montagnes, Collines	Désert	Cité, Habité	Jungle
1	Géant, collines	Esprit follet	Elfe	Cyclope
2	Géant, glaces	Géant, feu	Esprit follet	Elfe
3	Géant, nuages	Gobelin	Géant, collines	Géant, collines
4	Géant, pierre	Hobgobelin	Gnoll	Géant, feu
5	Géant, tempêtes	Hobgobelin	Gnome	Gnoll
6	Gnome	Ogre	Gobelin	Gobelin
7	Gobelin	Ogre	Hobgobelin	Goblours
8	Kobold	Ogre	Nain	Homme-lézard
9	Nain	Orque	Ogre	Ogre
10	Orque	Orque	Orque	Orque
11	Troglodyte	Pixie	Pixie	Troglodyte
12	Troll	Thoul	Tinigens	Troll

Sous-table : Animal

d12	Dégagé, Prairies	Forêts	Rivière	Accidenté, Montagnes
1	Antilope	Antilope	Antilope	Antilope
2	Babouin des rochers	Araignée, crabe	Crabe géant	Babouin des rochers
3	Belette géante	Faucon	Crapaud géant	Faucon
4	Cheval de selle	Félin, panthère	Crocodile	Félin, lion des montagnes
5	Éléphant	Félin, tigre	Crocodile, grand	Loup
6	Faucon, géant	Lézard, gecko	Félin, panthère	Loup, géant
7	Félin, lion	Lézard, Tuatara	Félin, tigre	Mule
8	Furet géant	Licorne	Musaraigne géante	Ours, cavernes
9	Mule	Loup	Poisson géant, piranha	Serpent, à sonnette
10	Sanglier	Loup, géant	Rat géant	Serpent, vipère alvéolée
11	Serpent, à sonnette	Sanglier	Sanglier	Singe blanc
12	Serpent, vipère alvéolée	Serpent, vipère alvéolée	Sangsue géante	Singe blanc

d12	Désert	Habité	Jungle	Préhistorique (optionnel)
1	Antilope	Antilope	Antilope	Crocodile, géant
2	Antilope	Antilope	Araignée, crabe	Félin, tigre à dents de sabre
3	Araignée, tarentelle	Araignée, tarentelle	Félin, panthère	Loup, géant
4	Chameau	Belette géante	Lézard, caméleon cornu	Mastodonte
5	Chameau	Faucon	Lézard, draco	Ours, cavernes
6	Faucon	Félin, tigre	Lézard, gecko	Ptérosaure, ptéranodon
7	Félin, lion	Furet géant	Musaraigne géante	Rhinocéros, laineux
8	Félin, lion	Musaraigne géante	Rat géant	Serpent, vipère alvéolée
9	Lézard, gecko	Loup	Sanglier	Stégosaure
10	Lézard, tuatara	Rat géant	Serpent, cobra cracheur	Titanothère
11	Serpent, à sonnette	Sanglier	Serpent, python des rochers	Tricératops
12	Serpent, vipère alvéolée	Serpent, vipère alvéolée	Serpent, vipère alvéolée	Tyrannosaure

Sous-table : Créature volante

d12	Montagnes	Désert	Autre
1	Faucon	Faucon	Abeille géante
2	Faucon, géant	Faucon, géant	Cockatrice
3	Gargouille	Faucon, géant	Esprit follet
4	Griffon	Gargouille	Faucon, géant
5	Harpie	Gargouille	Gargouille
6	Hippogriffe	Griffon	Griffon
7	Manticore	Manticore	Hippogriffe
8	Manticore	Manticore	Mouche voleuse
9	Pégase	Manticore	Pégase
10	Roc, petit	Roc, petit	Pixie
11	Roc, grand	Roc, grand	Roc, petit
12	Roc, géant	Roc, géant	Strige

d12	Sous-table : Dragon
	(en mer, lancez 1d10)
1	Chimère
2	Dragon, blanc
3	Dragon, bleu
4	Dragon, noir
5	Dragon, or
6	Dragon, rouge
7	Dragon, vert
8	Hydre/Hydre de mer
9	Hydre/Hydre de mer
10	Wiverne
11	Basilic
12	Salamandre (au choix)

d12	Sous-table : Insecte
1	Abeille géante
2	Araignée, crabe
3	Araignée, tarentelle
4	Araignée, veuve noire
5	Fourmi géante
6	Fourmi géante
7	Mouche voleuse
8	Rhagodessa
9	Scarabée, feu
10	Scarabée, huile
11	Scarabée, tigré
12	Scorpion géant

d12	Sous-table : Mort-vivant
1	Apparition
2	Goule
3	Goule
4	Goule
5	Momie
6	Nécrophage
7	Spectre
8	Squelette
9	Squelette
10	Vampire
11	Zombie
12	Zombie

d12	Sous-table : Inhabituel
1	Basilic
2	Bête éclipsante
3	Centaure
4	Chien esquiveur
5	Gorgone
6	Lycanthrope, loup-garou
7	Lycanthrope, ours-garou
8	Lycanthrope, rat-garou
9	Lycanthrope, sanglier-garou
10	Lycanthrope, tigre-garou
11	Méduse
12	Sylvanien

Sous-table : Créature aquatique

d12	Rivière/Lac	Océan	Marais
1	Crabe géant	Baleine (au choix)	Crabe géant
2	Crocodile	Calmar géant	Crocodile
3	Crocodile	Dragon de mer	Crocodile, géant
4	Crocodile, grand	Homme-poisson	Crocodile, grand
5	Génie des eaux	Hydre de mer	Essaim d'insectes
6	Homme-lézard	Pieuvre géante	Essaim d'insectes
7	Homme-poisson	Requin (au choix)	Homme-lézard
8	Poisson géant, esturgeon	Requin (au choix)	Homme-lézard
9	Poisson géant, piranha	Serpent de mer (mineur)	Poisson géant, poisson chat
10	Poisson géant, poisson chat	Serpent, mer	Sangsue géante
11	Sangsue géante	Termite aquatique	Sangsue géante
12	Termite aquatique	Tortue-dragon	Termite aquatique

Rencontres avec des châteaux

La plupart des châteaux appartiennent à des PNJ de haut niveau qui ont nettoyé la contrée des monstres qui s'y trouvaient et embauché des mercenaires. Lorsqu'ils découvrent un château, les personnages ne sont jamais certains de l'accueil qui va leur être réservé. Si le MD n'a pas planifié à l'avance les réactions des habitants d'un château, il peut utiliser le tableau qui suit. Pour ce faire, il doit d'abord décider de quelle classe est le seigneur qui dirige ce château. Ensuite, selon sa classe, il est indiqué quel type d'hommes le sert ainsi que la réaction qu'il aura face aux joueurs. Ces réactions supposent que le groupe n'a rien fait de spécial, tel qu'éveiller les soupçons ou inspirer confiance. Il est à noter que les hommes indiqués dans le tableau ne représentent qu'une partie des forces du château. Le reste de ces forces sera composé d'autres soldats et pourrait même inclure des créatures spéciales telles que des trolls ou des chevaliers montés sur des griffons.

Seigneur	Niveau	Patrouille	Inamical	Ignore	Cordial
Guerrier	9-14	2-12 cavaliers lourds	1-3	4-5	6
Magicien	11-14	2-12 fantassins lourds	1	2-5	6
Clerc	7-14	2-12 cavaliers moyens	1-2	3-4	5-6

Inamical. La patrouille chassera le groupe des terres du seigneur ou exigera des personnages qu'ils s'acquittent d'une taxe. Cette somme peut varier en fonction de la personnalité du seigneur, de la richesse apparente des personnages, etc. S'ils refusent de payer, les personnages peuvent être arrêtés, chassés des terres ou attaqués.

Ignore. Le seigneur ne cherchera ni à aider les personnages, ni à leur nuire.

Cordial. Ce résultat ne signifie pas nécessairement que le seigneur apprécie les aventuriers mais plutôt qu'il les a invités à rester. Certains PNJ peuvent agir ainsi dans un but malveillant.

Les elfes, les nains et les tinigens ne figurent pas dans ce tableau car leurs forteresses sont des cas particuliers. Ces personnages chercheront généralement à éviter tout contact avec des étrangers. Le MD devrait décrire en détail chaque forteresse non-humaine de sorte que la réaction de leur seigneur soit connue à l'avance.

LE BEL ART DE MAÎTRE DE DONJON

Les conseils prodigués dans le manuel de Base de D&D revêtent encore plus d'importance lors d'une campagne dans les contrées sauvages. La tâche la plus significative pour un MD dans le jeu expert est de faire en sorte que les défis apportés par la campagne restent stimulants pour les joueurs. Le reste consiste surtout à gérer des problèmes d'équilibre dans le jeu : trop d'argent, pas assez d'argent, un objet magique trop puissant, un personnage trop puissant, les ressentiments des joueurs, etc. Une pratique régulière du jeu apportera des réponses à ces problèmes et permettra au MD de personnaliser sa façon de maîtriser.

"Mais je l'ai tiré au dé !" Une erreur commune à la plupart des MD est de trop se fier aux résultats des tirages aléatoires. Une soirée entière peut être gâchée si, alors que les joueurs sont en chemin pour le donjon, une rencontre imprévue en extérieur se passe mal pour eux. Le MD doit faire preuve de bon sens lorsqu'il utilise les tableaux de rencontres. Celles-ci devraient toujours être adaptées à la force du groupe et en rapport avec le thème de l'aventure.

"Les monstres aussi travaillent en équipe." Un groupe de personnages de joueurs disposant d'un large éventail de compétences peut généralement vaincre n'importe quel type de monstre. Aussi ces derniers s'associeront-ils souvent les uns avec les autres afin d'assurer mutuellement leur survie. Des groupes spéciaux de monstres combinant des attaques par projectiles, par sorts et en mêlée peuvent ainsi se former. De même, ils peuvent avoir des chefs possédant plus de dés de vie (ou le maximum de points de vie) et dotés de capacités particulières. EXEMPLE : un magicien avec deux apprentis, des gardes du corps gobelours et une manticore charmée ; ou un chef orque ayant des sorts cléricaux et dirigeant une troupe d'orques armés d'arcs et accompagnés de lézards apprivoisés ; etc.

"La plus dangereuse des proies." Seuls les monstres non-intelligents devraient agir de façon inintelligente. Les monstres faibles se serviront de projectiles, de pièges, tendront des embuscades et même négocieront – se frotter à un groupe bien plus fort qu'eux ne les conduirait qu'à se faire massacrer ! Un monstre puissant aura des gardes qu'il utilisera pour affaiblir un groupe ou protéger sa fuite. Les monstres intelligents utiliseront à leur avantage tout objet magique qui se trouve dans leur repaire. Si le groupe ne parvient pas à vaincre un monstre, ce dernier préparera ses défenses, fera venir des renforts ou même se déplacera vers une autre zone au cas où le groupe reviendrait. Les monstres survivants se rappelleront les tactiques d'un groupe et seront prêts à l'imiter ou le contrer à la prochaine rencontre.

"Les PNJ sont aussi des personnes !" Les PNJ devraient être interprétés par le MD comme des personnes intelligentes animées de leurs propres intentions. Si un joueur tente de convaincre un PNJ de faire quelque chose, le MD devra réfléchir à la façon dont un joueur réagirait à la même offre, ceci en tenant compte bien sûr de la personnalité et de l'alignement du PNJ. Gardez à l'esprit que les PNJ ont des amis qui les aideront (ou les vengeront) et qu'ils peuvent avoir avec eux des compagnons ou des suivants lorsque se produit la rencontre. Les suivants PNJ attendront de leur employeur qu'il les équipe, subvienne à leurs besoins, les traite bien et les ramène sains et saufs. Ils voudront aussi une part du trésor (au moins la moitié de ce que touche un personnage de joueur).

"Puis-je faire ceci ?" Le MD devra être très prudent lorsqu'il laisse les joueurs élaborer de nouveaux sorts, de nouveaux objets magiques et de nouvelles capacités. Les capacités permanentes, les objets magiques pouvant être utilisés de façon illimitée et les effets qui augmentent avec le niveau ou qui ne nécessitent pas de jet de protection peuvent fortement déséquilibrer le jeu. Dans certains cas, le MD pourra vouloir tester une idée pendant un temps donné en précisant que des changements seront apportés si nécessaire.

"Je souhaite…" Les **souhaits** peuvent être la cause de bien des problèmes s'ils ne sont pas gérés correctement. Le MD doit veiller à ce que les **souhaits** restent dans la limite du raisonnable ou l'équilibre et le plaisir du jeu seront totalement chamboulés. Il ne devrait pas autoriser les souhaits qui modifient les principes de base du jeu (tel un **souhait** stipulant qu'aucun dragon ne puisse cracher du feu). Plus le **souhait** sera déraisonnable et cupide, moins il aura de chances de se réaliser. Par exemple, si un personnage souhaite une arme magique pour combattre les loups-garous qui attaquent le groupe, le MD peut considérer ce souhait comme raisonnable et une épée + 1 apparaît alors, disparaissant une fois le combat terminé. Si un joueur souhaite une épée drainant la vie, elle pourrait également apparaître, mais cette fois dans les mains d'un adversaire redoutable.

La formulation d'un souhait est très importante et peut modifier considérablement le résultat final. Souhaiter avoir d'autres souhaits placera certainement le personnage dans une boucle temporelle qui répétera à l'infini l'obtention et l'utilisation de ce souhait. En revanche, souhaiter que certains monstres n'aient jamais attaqué, ou que le coup qui a tué Laurencino le voleur n'ait jamais été porté, sont des utilisations acceptables et judicieuses d'un souhait.

"Payer son dû." Si un personnage obtient beaucoup trop d'argent au cours de la campagne, ne le lui retirez surtout pas. Au lieu de ça, placez le joueur face à un (ou des) évènement(s) – si possible découlant des propres actions du personnage – offrant un certain nombre d'alternatives… dont la moins douloureuse est de renoncer à cet argent. Il est important que les joueurs ne soient pas mis directement devant un fait accompli. Par exemple, un guerrier chargé de trésors qui revient d'un donjon est confronté à la taxe locale sur les richesses : il peut refuser de la payer (et risquer l'arrestation et l'emprisonnement), il peut tenter de s'enfuir dans la nature (une option dangereuse, sans garantie de succès), ou il peut payer et essayer d'avoir l'air heureux.

DESCRIPTION ET CARTES D'UN EXEMPLE DE CONTRÉE SAUVAGE

Remarque : cet exemple est destiné à l'usage exclusif du MD. Si en tant que joueur vous souhaitez vous aventurer dans cette contrée, stoppez votre lecture dès maintenant. Les informations qui suivent seront dévoilées aux joueurs par le MD au fur et à mesure de leurs explorations.

Carte : le Grand Duché de Karameikos

Informations générales : cette carte, dont l'échelle est de 10 km par hexagone, représente une partie du Grand Duché de Karameikos. Cette vaste étendue de contrées sauvages et de terres non habitées est revendiquée par le duc Stéfan Karameikos III. Mais si sur le papier le territoire prétendument contrôlé est très étendu, il s'avère qu'en fait de grandes portions de celui-ci sont tenues par des humanoïdes et des monstres. Les deux zones principalement peuplées sont la côte près de la cité de Spécularum et la Baronnie de l'Aigle Noir située dans le golfe d'Halag.

Le climat de la région représentée sur cette carte est généralement tempéré et doux ; les hivers sont courts avec peu ou pas de chutes de neige et les étés sont longs. Les précipitations sont abondantes mais pas excessives et les vents d'est apportent de fraîches brises en provenance de la mer.

La chaîne de montagnes qui longe la partie nord de la carte est connue sous différents noms selon les peuples qui vivent là : ceux-ci sont les Pics Noirs, les Monts Cruth ou l'Altan Tepes. Les noms des deux grands fleuves qui parcourent la région ainsi que de leurs affluents sont laissés à l'appréciation du MD.

Du fait du climat, de grandes parties du territoire sont densément boisées. Les humains pratiquent des activités de bûcheronnage en lisière des forêts mais répugnent à s'y aventurer trop profondément sans raison valable. Le bois, qu'il s'agisse de feuillus ou de résineux, est une ressource essentielle de la région et est soit exporté, soit utilisé pour construire des navires dans les chantiers navals du port de Spécularum.

TERRITOIRES HUMAINS

Spécularum : à l'origine simple port de commerce fondé lors des premières explorations de la région, c'est aujourd'hui la capitale du Grand Duché de Karameikos. Environ 5 000 personnes vivent dans la cité et ses abords immédiats. Le Duc maintient une garnison permanente de 500 soldats mais peut, en temps de guerre, lever dans les campagnes environnantes une armée de 5 000 hommes. Une petite flotte de vaisseaux de guerre est stationnée dans le port.

La cité est principalement connue pour ses excellentes installations portuaires et ses chantiers navals. Côté terres, elle est protégée par une muraille tandis que côté mer, son port est encadré de 2 digues qui s'étendent de sorte à ne permettre de pouvoir y accéder que par un étroit passage. Le château du Duc surplombe le port, offrant à ce dernier une bonne protection.

Baronnie de l'Aigle Noir : cette partie du Duché a été attribuée à titre de fief au Baron Ludwig "L'Aigle Noir" von Hendriks. La localité principale est Noircastel, une sinistre forteresse. On dit que ses cachots sont remplis de ceux qui ont déplu au Baron, un homme extrêmement cruel et impopulaire. Celui-ci pourrait avoir des accointances avec des esclavagistes ainsi que des mercenaires peu recommandables. Le Baron entretient une garnison de 200 soldats qu'il utilise volontier pour réprimer les contestations et écraser les attaques menées par les non-humains.

Luln : peuplée principalement de gens ayant fuit la Baronnie de l'Aigle Noir, de marchands venus pour commercer avec le Baron et de non-humains ayant décidé de quitter la vie dans les contrées sauvages, Luln sert de ville de départ pour les aventuriers désireux d'explorer le Château Hanté, appelé également Château Koriszegy, ainsi que les terres environnantes. Ville ouverte et peu regardante au niveau des lois, elle peut fournir la plupart des besoins de base à tout groupe d'aventuriers. Elle n'a quasiment pas de défenses, comptant plutôt sur la bonne volonté et les forces du Baron et du Duc pour assurer sa protection. Sa population compte approximativement 500 habitants.

LES NON-HUMAINS

Gnomes : vivant dans les collines, les gnomes forment une communauté calme et solitaire. Ils font peu d'efforts pour entrer en contact avec le monde extérieur mais négocieront quand même avec d'éventuels commerçants qui passent. Il y a 620 gnomes qui vivent dans cette région, 250 d'entre eux habitant dans le repaire et les autres se répartissant par groupes de 100 maximum dans plusieurs petits avant-postes. Un conseil des anciens, élu par les gnomes et composé de 1 gnome de chaque avant-poste et de 3 gnomes du repaire, guide les membres de la communauté pour la plupart des décisions. Ce conseil joue le rôle de juge, gère les négociations commerciales et attribut les budgets pour la défense des différents avant-postes. Cependant, toute décision importante est soumise au vote de la population. Les étrangers désirant commercer avec les gnomes doivent d'abord présenter leur requête aux anciens. Si ces derniers ne l'approuvent pas (et les gnomes sont extrêmement peu enclins à s'impliquer dans les affaires d'un étranger), l'affaire est alors classée. Pour les cas où le conseil n'arrive pas à se décider, un vote général sera organisé. Si de fortes dissensions apparaissent au sein d'un des avant-postes et qu'aucune solution amiable n'est trouvée, alors la faction contestataire partira et établira un nouvel avant-poste dans la région. C'est ainsi que les territoires gnomes s'étendent, mais de façon très lente car cette désunion ralentit quelque peu ce processus.

Les gnomes sont d'excellents artisans, particulièrement doués pour les objets combinant le bois et le métal. Leurs produits se vendent à bon prix dans les territoires humains. Le commerce est toutefois rendu difficile non seulement du fait de la réticence des gnomes à établir des contacts avec autrui, mais aussi à cause des fréquentes escarmouches qui les opposent aux gobelins de la forêt.

Repaire gnome. Vue de la surface, cette zone semble n'être rien d'autre qu'un entrecroisement de nombreuses pistes laissées par des animaux. Toutefois, dissimulés un peu partout et soigneusement camouflés se trouvent des portes donnant sur le complexe de terriers souterrains ainsi que les conduits d'évacuation de fumées de ces derniers. Chaque porte possède un judas à travers lequel un garde gnome assure une surveillance permanente.

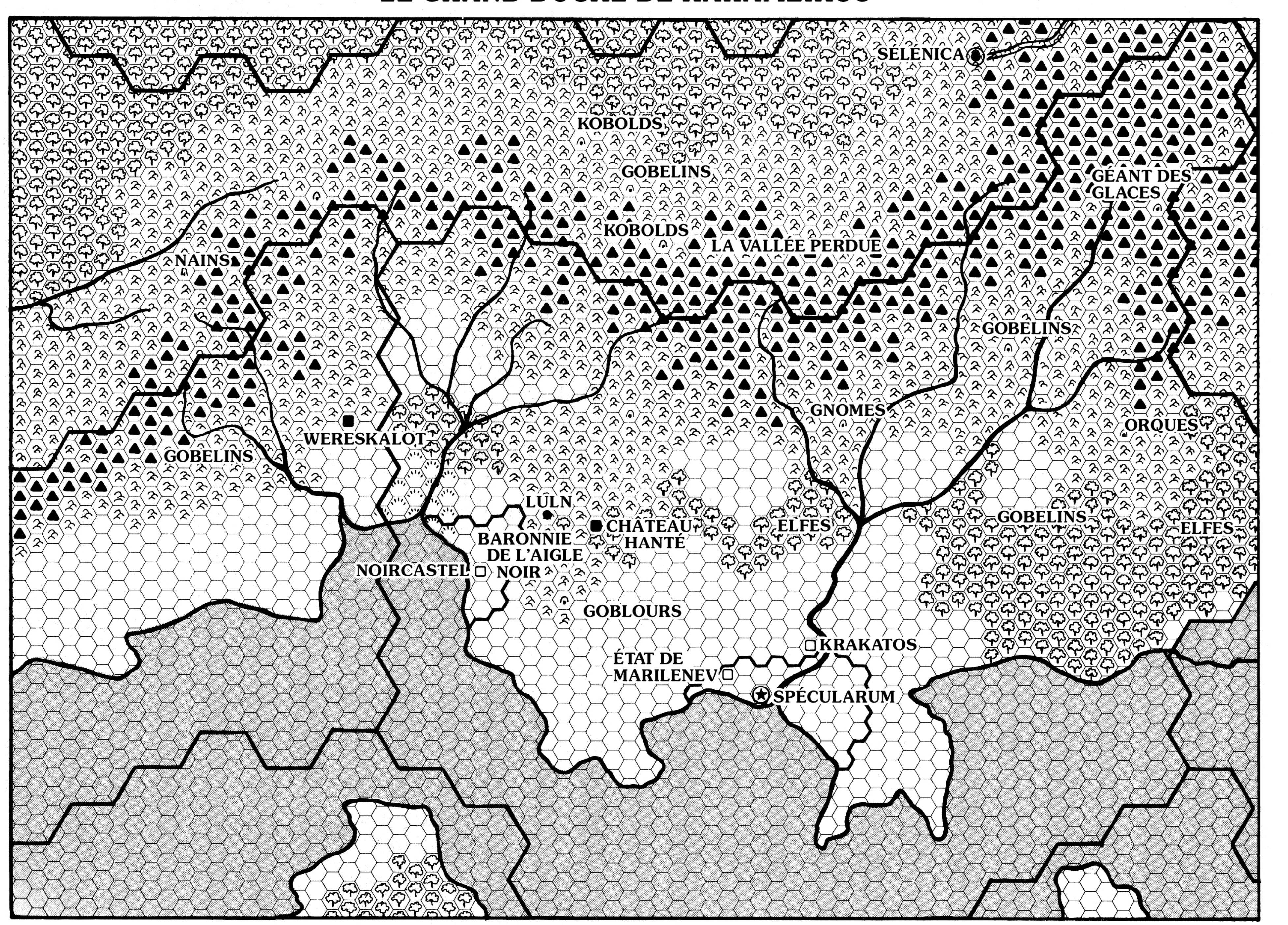
A. Postes d'observation : situés sur les endroits les plus hauts de la colline, ces postes d'observation sont de petits tertres s'élevant juste au-dessus de l'herbe environnante. Ils sont percés de petites meurtrières qui offrent une vue panoramique aux deux gardes gnomes qui se trouvent à l'intérieur. Si des intrus s'approchent, les gardes déclencheront l'alerte en utilisant un sifflet à ultrasons à l'appel duquel les taupes géantes apprivoisées répondront.

B. Postes de garde : près de chaque entrée se trouve un poste de garde occupé par 10 gardes gnomes. Leur devoir est d'arrêter tous les assaillants parvenant à pénétrer dans le complexe de terriers et de les contenir jusqu'à l'arrivée des renforts. Chaque poste est muni d'un gong émettant une tonalité différente qui sera actionné en cas d'attaque.

C. Pièges et enclos pour animaux : il s'agit de fosses couvertes d'une trappe et difficiles à distinguer du terrain alentours. Chacune mesure 3 m de profondeur et contient 1 à 6 furets géants que les gnomes ont dressés pour chasser les rats et autres petits animaux qui pourraient envahir les terriers. Ces fosses servent aussi de pièges, s'ouvrant sous le poids d'animaux même assez petits. De chaque côté de ces fosses se trouve un loquet secret qui est utilisé pour bloquer les trappes, permettant ainsi de passer dessus en toute sécurité.

Le reste du complexe est composé de pièces de vie, de cuisines, de salles de réunions ainsi que de celliers pour les gnomes qui résident là. La description de ces salles est laissée à l'appréciation du MD. Les murs, les plafonds et les sols des pièces et des couloirs sont lambrissés de solides planches de bois de sorte que la terre ne soit pas visible. Des lampes à huile sont fixées aux murs tous les 6 m environ ; celles-ci ne sont allumées que lorsque c'est nécessaire. Les salles sont meublées dans un style simple mais coloré et sont parsemées d'objets domestiques.

LE GRAND DUCHÉ DE KARAMEIKOS



SYMBOLES CARTOGRAPHIQUES : ces symboles cartographiques standards sont proposés en deux tailles afin de pouvoir être utilisés avec des cartes à différentes échelles. Les symboles hexagonaux de grande taille sont pour les cartes détaillées à petite échelle (1 hex = 1,6 kilomètres), ceux de petite taille sont pour les cartes à grande échelle décrivant des zones plus vastes (1 hex = 60 kilomètres).

Château
Dégagé
Plateau ou falaise
Eau
Ruines
Forêt
Marais
Banquise
Capitale
Jungle
Volcan
Route
Cité
Désert
Prairies
Frontière
Ville
Montagnes
Terrain accidenté
Piste
Cavernes
Collines
Rivière

REPAIRE DES GNOMES

PARTIE 9 : AVENTURES SPÉCIALES

AVENTURES MARITIMES

La mer est un endroit impressionnant, peuplée de monstres féroces, parcourue de courants imprévisibles, couverte de brumes étranges, et le théâtre de tempêtes terribles pouvant réduire en miette les navires les plus solides. Cependant, le plus mortel des dangers que recèle la mer est peut-être le manque de points de repères. Une fois les côtes hors de vue, il ne reste plus grand-chose pour pouvoir se diriger. Une petite erreur de navigation ou une tempête soudaine peut faire irrémédiablement dévier un navire de sa route et ne plus la retrouver tant qu'une rive familière n'est pas enfin aperçue. Seuls les aventuriers les plus courageux et les plus endurants osent défier la mer !

Les déplacements sur les rivières et les lacs sont gérés de la même façon que ceux en mer (de même que les rencontres et les combats). Le MD peut, selon les circonstances, ajouter des restrictions du fait de la taille du navire, d'une vitesse réduite imposée par les méandres d'une rivière, etc. Le courant peut augmenter la distance parcourue (ou la réduire si le navire navigue à contre-courant) de 11-20 (1d10+10) kilomètres par jour. Des aléas particuliers tels que bancs de sable, rapides, chutes d'eau et monstres peuvent rendre les voyages sur les rivières et les lacs presque aussi risqués que ceux en mer !

NAVIRES

En général, les galères sont utilisées pour se déplacer le long des côtes. Les barges fluviales et les radeaux sont prévus pour la navigation sur les rivières et seront très certainement détruits s'ils s'aventurent en mer et s'éloignent trop du rivage. Ci-dessous est donné, pour chaque type d'embarcation, le nombre moyen de kilomètres parcourus en un jour. Lorsque deux distances sont indiquées, la première correspond à un déplacement à la rame et la seconde à un déplacement à la voile. Ramer durant une rencontre est bien plus rapide que le faire pour de longs trajets.

			Équipage					
Navire	**Km/Jour**	**Mètres/Round**	**Rameurs**	**Matelots**	**Soldats**	**Points de coque**	**CA**	**Charge (pièces)**
Barge fluviale	60	18	8	2	-	20-40	8	30 000
Canoë	30	18	-	-	-	5-10	9	6 000
Chaloupe	30	9	-	-	-	10-20	9	15 000
Drakkar	30/150	27/45	-	75*	-	60-80	8	40 000
Galère, petite	30/150	27/45	60	10	20	80-100	8	20 000
Galère, grande	30/120	27/36	180	20	50	100-120	7	40 000
Galère, de guerre	20/120	18/36	300	30	75	120-150	7	60 000
Navire à voiles, petit	150	45	-	10	25**	60-90	8	100 000
Navire à voiles, grand	120	36	-	20	50**	120-180	7	300 000
Radeau	20	9	-	-	-	5 par 3x3 m	9	555/m²
Voilier	120	36	-	1	-	20-40	8	20 000

* Font également office de rameurs et de soldats

** Seulement sur les navires de guerre ; coût supplémentaire de ⅓

Points de coque. La capacité pour un navire de se maintenir à flot après avoir subi des dégâts structurels est indiquée par une valeur appelée *points de coque*. Les points de coque d'une embarcation sont très similaires aux points de vie d'un personnage ; un navire qui chute à zéro point de coque ou moins sombrera en 1-10 rounds. Durant ce laps de temps, il ne pourra plus se déplacer par ses propres moyens ni faire usage de ses armes de bord (catapulte, etc.) mais les membres d'équipage pourront quand même utiliser leurs armes individuelles.

Modifications apportées aux navires. Certains navires peuvent être modifiés pour le transport de troupes ou le combat. Les coûts engendrés et les résultats obtenus sont détaillés ci-dessous :

- **Ajout d'un rostre** : les petites et grandes galères peuvent ajouter un rostre pour un coût supplémentaire de ⅓ par rapport au prix original du navire. Les galères de guerre possèdent déjà un rostre (inclus dans leur prix).
- **Transport de troupes** : les petits et grands navires à voiles peuvent être convertis en transports de troupes en payant un coût additionnel équivalent à ⅓ du prix original du navire. Les transports de troupes bénéficient de ⅓ de points de coques supplémentaires par rapport à un navire normal et transportent deux fois plus de soldats qu'un navire de guerre.
- **Catapulte** : les drakkars, galères (tous types) et navires de guerre à voiles (tous types) peuvent être équipés d'une catapulte légère (leur utilisation en combat est expliquée plus loin). Les navires à voiles ordinaires, les transports de troupes et les autres types d'embarcations non mentionnées précédemment **ne peuvent pas** être équipés d'une catapulte. Une catapulte et ses munitions (au nombre de 20) pèsent 10 000 pièces.

MÉTÉO

Comme stipulé précédemment, les distances parcourues en un jour données dans le tableau ci-dessus sont une moyenne correspondant à des conditions de navigation normales. Si durant le trajet les vents sont constants et la mer calme, la distance parcourue pourrait alors être le double de ce qui est indiqué. Si la mer est agitée, ou si le navire est encalminé, alors cette distance pourrait être grandement réduite voire même nulle. Reportez-vous au paragraphe optionnel du **tableau des modificateurs aux déplacements nautiques** pour plus de détails.

En général, les galères restent proches des côtes car elles ne sont pas considérées comme étant suffisamment sûres en haute mer. De même, les barges fluviales, les radeaux et les voiliers seront à coup sûr détruits s'ils s'aventurent trop loin en mer ; toutes les règles concernant les galères s'appliquent également à eux.

Si le tableau optionnel des **modificateurs aux déplacements nautiques** n'est pas utilisé, alors les règles qui suivent devraient être appliquées. Lorsqu'on navigue sur les mers et les océans, il y a toujours un risque que le temps ne soit pas propice au voyage. Lancez deux dés à six faces au début de chaque journée, un résultat de 2 indiquant qu'il n'y a pas de vent et un résultat de 12 signifiant qu'il y a une violente tempête. Les vaisseaux à voiles (mais pas ceux à rames) ne peuvent plus bouger s'ils sont encalminés et passent alors la journée entière dans le même hexagone ou carré. Les navires équipés de rames ne sont jamais stoppés par le manque de vent et ne sont donc pas affectés par un temps calme. S'il y a une tempête, les navires avec des voiles peuvent tenter d'y échapper en se mettant vent arrière. En faisant cela, le navire triple sa vitesse de déplacement normale mais sa direction est déterminée aléatoirement. Si durant son déplacement il ne rencontre aucune côte, alors il réussit à échapper à la tempête. Si par contre il rencontre une côte ou un rivage, il y a 75% de risques qu'il se brise dessus (le pourcentage restant signifie qu'il réussit à s'y mettre à l'abri). Les galères ne peuvent pas s'enfuir devant une tempête. Elles n'ont que 20% de chances de réussir à surmonter un tel coup de vent, un échec signifiant qu'elles sombrent. Toutefois, si la galère est en vue des côtes, il y a une chance qu'elle parvienne à y accoster avant d'être frappée par la tempête. Si le rivage est du terrain dégagé, la galère réussit automatiquement à accoster. Pour tout autre type de terrain, lancer un dé à six faces, un résultat de 1 ou 2 indiquant qu'elle réussit à se mettre à l'abri.

On considère que tous les personnages savent nager, à moins qu'une circonstance particulière les ait empêché d'acquérir cette connaissance. Un déplacement à la nage se fait à la moitié de la vitesse de déplacement normal que peut effectuer le personnage. Les personnages équipés de n'importe quel type d'armure métallique ne peuvent pas nager et vont donc couler et se noyer.

Tableau des modificateurs aux déplacements nautiques (optionnel)

Lancez 2d6 au début de chaque journée et appliquez le résultat.

Résultat du dé	Effet
2	Encalminé. *Aucun déplacement sauf si c'est à la rame*. Les déplacements à la rame se font à ⅓ de la vitesse normale afin de refléter la fatigue des rameurs.
3	Faible brise. **Tous les déplacements s'effectuent à ⅓ de leur vitesse normale**.
4	Brise légère. **Tous les déplacements s'effectuent à la moitié de leur vitesse normale.**
5	Brise modérée. **Tous les déplacements s'effectuent aux ⅔ de leur vitesse normale.**
6-8	Vents normaux. **Déplacements normaux.**
9	Forte brise. **La vitesse de déplacement normale est augmentée de ⅓.**
10	Vents forts. **La vitesse de déplacement normale est augmentée de 50%**.
11	Vents violents. **La vitesse de déplacement normale est doublée*.**
12	Tempête. Une galère a 80% de risques de sombrer. **La vitesse de déplacement normale est triplée et se fait dans une direction aléatoire****.

*20% de risque pour une galère d'avoir une voie d'eau, 10% pour tous les autres types de bateaux. Tout navire qui prend l'eau voit sa vitesse de déplacement réduite de ⅓ jusqu'à ce qu'il puisse accoster et effectuer les réparations nécessaires.

**Lancez 1d6 : 1 = direction suivie précédemment, 2 = 60° tribord (à droite), 3 = 120° tribord, etc. Utilisez la règle donnée précédemment concernant la fuite devant une tempête.

RENCONTRES EN MER

Visibilité : par temps clair, les côtes sont visibles jusqu'à une distance de 40 km. Le MD peut réduire cette distance en fonction des conditions ambiantes : nuit, brouillard, brume, tempêtes, etc. Les navires qui ne voient plus les côtes sont perdus sauf s'ils ont un **navigateur** à bord. Les navires en approche (rencontre avec des pirates par exemple) peuvent être repérés et identifiés à une distance de 300 m par temps clair mais pas à plus de 40 m en cas de brouillard dense. Les rencontres avec les monstres s'effectuent à la distance habituelle (de 36 à 216 mètres, voir p. X23).

Surprise : les monstres surprennent les navires dans les conditions habituelles. Les navires ne bénéficient jamais de l'effet de surprise sauf en cas de conditions ambiantes particulières (brouillard par exemple).

Fuite : dès qu'une rencontre en mer a lieu, il est toujours possible d'effectuer une tentative pour fuir (aussi bien face à un autre navire qu'à un monstre). Les chances de parvenir à fuir sont calculées par rapport à la différence de vitesse entre les deux adversaires. Un lancer de dé est effectué pour chaque navire poursuivi.

Différence de vitesse (par round)	**Chances de fuite**
Le navire poursuivi est :	
Plus rapide que le poursuivant	80%
0-9 m/round plus lent	50%
10-18 m/round plus lent	40%
19-27 m/round plus lent	35%
28-36 m/round plus lent	25%
+ de 37 m/round plus lent	10%

Si la tentative de Fuite est réussie, le poursuivant a alors perdu de vue le navire poursuivi et ne peut plus essayer de l'attaquer avant le jour suivant (*à condition* qu'il le rencontre de nouveau). Si la tentative de Fuite n'est pas réussie, la poursuite s'engage, le poursuivant entamant son déplacement là où il a été aperçu (300 m par temps clair) et réduisant petit à petit la distance. S'il est dans le cas d'une *différence de vitesse* de 0-9 m (ou s'il est plus lent que le navire poursuivi), il se rapproche de 9 m par round. Si sa *différence de vitesse* est supérieure à 9 m/round, alors il se rapproche à la vitesse indiquée.

COMBAT EN MER

Le combat en mer se déroule en rounds de 10 secondes chacun, la phase d'*éperonnage* ayant lieu durant celle des tirs de projectiles. Dès que les navires se retrouvent l'un à côté de l'autre, les équipages peuvent tenter de monter à l'abordage en lançant d'abord des grappins. Pour gérer ce type d'action, il peut s'avérer utile de réaliser un croquis des ponts des bateaux en utilisant une échelle de 2 cm = 1,5 m. Sauf indications spécifiques, la plupart des attaques effectuées par des créatures aquatiques géantes ainsi que par certains sorts infligeront 1 point de dégâts structurels à la coque pour chaque tranche de 5 points de dégâts normaux infligés.

Catapultes. Des catapultes légères peuvent être installées sur certains navires. Elles peuvent lancer des pierres ou de la poix enflammée à une distance allant de 150 m jusqu'à 300 m (et donc pas sur des cibles proches).

Il faut 4 hommes pour qu'une catapulte légère soit utilisée avec un maximum d'efficacité. Tant que c'est le cas, elle peut lancer un projectile tous les 5 rounds, mais s'ils ne sont plus que trois ce sera alors tous les 8 rounds, et seulement tous les 10 rounds s'ils ne sont plus que 2 ; une catapulte légère ne peut pas être utilisée par une personne seule. Elle "touche" comme un guerrier d'un niveau égal au nombre d'hommes qui la manient. Ainsi, si elle est maniée par 3 hommes, alors le MD devra lancer le dé "pour toucher" comme s'il s'agissait d'un guerrier du 3e niveau. Il peut ajuster ce niveau selon certains facteurs (mer agitée, etc.).

Chaque pierre lancée par une catapulte affecte une zone de 3 x 3 m et inflige 3-18 points de dégâts structurels. La poix enflammée incendiera une zone de 3 x 3 m et infligera 1-6 points de dégâts structurels chaque tour. L'incendie peut se propager s'il n'est pas combattu par plusieurs hommes : 5 hommes éteindront le feu en 3 tours, 10 hommes en 2 tours et 15 hommes en 1 tour. Dans tous les cas, la poix brûlera toujours au moins un tour, quelque soit le nombre d'hommes envoyés pour l'éteindre.

Rostres. Les galères (grandes et petites) peuvent être équipées d'un rostre. Ceux-ci sont très utiles pour éperonner de grandes cibles telles que d'autres bateaux ou des créatures aquatiques géantes. Lorsqu'un éperonnage est effectué, la chance de toucher une CA 9 est 10. Pour chaque point de classe d'armure en dessous de 9, il faut rajouter 1 point au jet "pour toucher" (par exemple, il faut 12 pour toucher une CA 7). Le MD peut modifier ce chiffre selon la météo, la manœuvrabilité du navire, ou tout autre facteur. Si l'éperonnage contre un navire réussi, le rostre inflige 50-80 (1d4 + 4 x 10) points de dégâts structurels (rostre d'une petite galère) ou 60-110 (1d6 + 5 x 10) points de dégâts structurels (rostre d'une grande galère ou d'une galère de guerre) ; contre une créature aquatique géante, il inflige 3-24 (3d8) points de dégâts (rostre d'une petite galère) ou 6-36 (6d6) points de dégâts (rostre d'une grande galère ou d'une galère de guerre). Les petites cibles sont impossibles à toucher car elles sont capables d'esquiver un navire cherchant à les éperonner.

Réparer les dégâts infligés à un navire. Les dégâts structurels infligés à un navire peuvent être réparés au rythme de 1 point de coque par tour. Ceci nécessite qu'au moins 5 membres de l'équipage soient affectés à cette tâche pendant le tour complet. Du fait que les réparations effectuées en pleine mer sont rudimentaires, seule la moitié des points de dégâts subis peut être ainsi réparée, une réparation complète ne pouvant se faire que dans un port.

Dégâts aux navires. Les tentatives pour éteindre un incendie ou effectuer des réparations se font après que les dégâts structurels pour le round en cours aient été décomptés. Les membres de l'équipage assignés à ces tâches ne peuvent rien faire d'autre. Chaque tranche de 10% de points de coque en moins réduit la vitesse du navire de 10%. Pour chaque perte de 10% de rameurs, la vitesse à la rame est réduite de 10%.

Abordage. Si deux navires veulent mutuellement s'aborder, les lancers de grappins sont automatiquement réussis. Si seul un navire veut aborder l'autre, il doit alors obtenir un résultat de 1 ou 2 sur 1d6 pour y parvenir. Un lancer de grappins peut être tenté chaque round durant lequel les navires sont côte à côte. Une fois que les navires sont agrippés, l'abordage commence et se déroule ensuite comme un grand combat au corps-à-corps ; à noter toutefois que durant le premier round d'abordage, les attaquants subissent une pénalité de -2 à leurs jets "pour toucher" ainsi qu'à leur CA. L'abordage continue jusqu'à ce que l'un des deux équipages soit tué ou se rende.

INDEX

Cet index présente par ordre alphabétique la plupart des règles auxquelles un Maître de Donjon aura souvent à se référer. Si le sujet traité renferme plus d'un mot et qu'ils ne sont pas listés sous le premier mot, utilisez un autre mot important. (Exemple : **Monstre**, **Réactions**). Notez aussi que les titres généraux sont divisés en sous-catégories. (Exemple : sous le titre général de **Expérience**, vous trouverez les sous-catégories "tableaux de progression" et "pour les monstres").

Si vous décidez de réorganiser les règles pour les rendre plus adaptées à votre usage, l'index vous aidera à en conserver une trace. Renumérotez les pages selon le nouvel ordre que vous avez choisi puis inscrivez ces nouveaux numéros de pages en face de chaque titre indiqué dans l'index.

GLOSSAIRE

Baliste – Arme de siège antique ou médiévale ressemblant à une arbalète géante et tirant d'énormes carreaux.

Catapulte – Machine de guerre utilisée généralement lors de sièges pour lancer des blocs de roche ou d'autres projectiles à l'aide d'un levier ou d'un ressort.

Douve – Fossé inondé entourant un château.

Élémental – Relatif à une force ou un élément naturel. Par exemple, le feu était considéré comme un élément par les philosophes de l'antiquité.

Empathie – Ressentir comme ou s'identifier à autre chose ou autrui.

Encalminé – Ne pas pouvoir se déplacer à la voile du fait de l'absence de vent.

Forteresse – Édifice fortifié construit pour protéger un lieu ou une population des agressions extérieures. Un château est une forteresse.

Fuite – Tentative effectuée pour éviter une rencontre.

Galère – Grand navire à rames, parfois doté de voiles, utilisé pour la navigation en eaux côtières.

Inverser – Utiliser un sort de façon à produire des effets opposés à ceux habituellement engendrés par ledit sort.

Monde perdu – Une région isolée du reste du monde pendant une longue période et dans laquelle créatures et civilisations disparues partout ailleurs survivent encore.

Niveau nominal – Le 9e niveau d'expérience.

*Personne (***Charme-personne** ou **Paralysie***)* – En plus des créatures figurant dans le manuel de Base, ces sorts fonctionnent également sur les génies des eaux et les hommes-poissons.

Poix – Substance goudronneuse qui brûle bien et qui est difficile à enlever ou éteindre.

Régénération – Pouvoir de récupérer instantanément des points de vie perdus ou de faire repousser des membres sectionnés.

Rempart – Ouvrage défensif constitué d'un talus incliné et généralement surmonté d'un mur ou d'un parapet.

Rostre – Pointe renforcée de métal construite à la proue d'un navire et utilisée pour éperonner les autres vaisseaux.

Sanctuaire – lieu ou site très important pour une religion.

Suivant – PNJ au service d'un personnage de joueur.

Terrain – Tout élément topographique tel que les rivières, les montagnes, les déserts, etc.

Volant – habite ou se produit alors qu'il est dans les airs ou en vol.

ÉQUIPEMENT

OBJETS MAGIQUES	OBJETS NORMAUX

NOTES DIVERSES y compris les lieux explorés, les personnes et monstres rencontrés

ARGENT ET TRÉSORS	EXPÉRIENCE
	Nécessaire pour le niveau supérieur